Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
09/13 · Ausgabe 197 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 09

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

POKÉMON X UND Y
Vorschau: Darum wird das 3DS-Pokémon ein Megahit!

THE WONDERFUL 101
Test: Ist der Wii-U-Geheimtipp wirklich so gut wie erwartet?

GRATIS IM HEFT
Gamescom-Guide 2013

SKYLANDERS SWAP FORCE™

Größer, besser und cooler denn je zuvor: Wir haben das neue Skylanders gespielt!

VORSCHAU:
Sonic Lost World (Wii U)
Rayman Legends (Wii U)
Call of Duty: Ghosts (Wii U)
Deus Ex: H. R. (Wii U)
Assassin's Creed 4 (Wii U)
Wii Fit U (Wii U)
Hometown Story (3DS)
Watch Dogs (Wii U) u. v. m.

powered by titus www.titus.de equip levelone STAEDTLER point beyerdynamic

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

21. – 25. August 2013

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games · play³ · buffed · PC Games MMORE · PC Games Hardware · X3 · GAMES AKTUELL · N-ZONE · XBG 360 GAMES · PLAYblu

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 9, C-56

und macht es euch gemütlich!

Exklusiv für Abonnenten:

ÜBERRASCHUNG AUF DER GAMESCOM!

Besucht uns auf der gamescom in Köln und macht es euch in unserer Lounge gemütlich! Für unsere treuen Abonnenten halten wir starke Geschenke bereit!

Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir ein MEDION-Laptop aus der PC Games Hardware-Edition und viele weitere Preise![2]

Gebt diesen Coupon ausgefüllt am Stand (Halle 9, C-56) ab und holt euch euer Treue-Goody![1]

[1] Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.

powered by titus equip levelone STAEDTLER point beyerdynamic

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Für unsere treuen Abonnenten halten wir starke Geschenke bereit! Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goody!*

Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir ein MEDION-Laptop aus der PC Games Hardware-Edition und viele weitere Preise!

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by titus www.titus.de equip levelone STAEDTLER point beyerdynamic

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Nachdem wir euch in der vorherigen Ausgabe das geniale Nintendo-Lineup für die kommenden Monate ausführlich vorgestellt haben, legen wir in dieser N-ZONE nach. Diesmal berichten wir über weitere Hitkandidaten für Wii U und 3DS, die in den nächsten Monaten erscheinen werden – allen voran das neue *Skylanders Swap Force*, in das wir uns ausgiebig reinspielen konnten. Darüber hinaus haben wir neue Infos und Bilder zu *Rayman Legends*, *Sonic Lost World* und zu den heißesten Gamer-Titeln, die uns im Herbst für die Wii U bevorstehen. Kleine Kostprobe gefällig? Freut euch auf spannende Berichte zu *Deux Ex: Human Revolution*, *Call of Duty: Ghosts*, *Splinter Cell: Blacklist* und *Assassin's Creed 4: Black Flag*. Doch keine Sorge, liebe Nintendo-Fans, der 3DS kommt in dieser Ausgabe natürlich nicht zu kurz: Mit *Pokémon X* und *Y*, dem knuffigen *Hometown Story* und dem lang ersehnten RPG *Etrian Odyssey 4* haben wir auch hier interessante Vorschauberichte zu kommenden Spielen für den zunehmend beliebteren Nintendo-Handheld für euch parat.

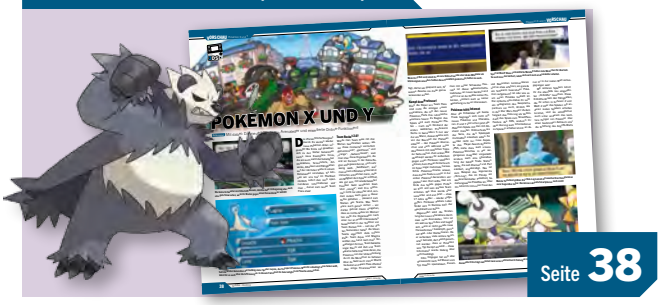
Beim Testteil dieser Ausgabe der N-ZONE gingen wir getreu dem Motto „Qualität statt Quantität" vor und haben unser Augenmerk vor allem auf die aktuellen Highlights gerichtet. Mit *The Wonderful 101* aus der Edel-Softwareschmiede Platinum Games haben wir einen potenziellen Spiele-Hit für die Wii U ausführlich unter die Lupe genommen – auf dem 3DS musste sich das Rollenspiel *Project X Zone* im Test behaupten. Darüber hinaus haben wir uns wie jeden Monat die spannendsten Download-Titel und Retro-Hits aus Nintendos eShop vorgeknöpft.

Ansonsten erwartet euch auch in dieser Ausgabe eine bunte Mischung aus unterhaltsamen Retro-Reportagen, aktuellen Community-Infos, interessanten News sowie hilfreichen Tipps und Tricks rund um das große Nintendo-Universum. Außerdem haben wir ein kleines *Pikmin*-Suchspiel arrangiert, bei dem es coole Preise zu gewinnen gibt.
Und zuletzt wie immer noch der Hinweis auf unseren Internetauftritt unter www.n-zone.de, wo wir euch tagesaktuell auf dem Laufenden halten.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

POKÉMON X UND Y (Vorschau)



Seite 38

Freut euch auf Neuigkeiten zum nächsten *Pokémon*-Hit für den 3DS!

SKYLANDERS SWAP FORCE (Vorschau)

Seite 16

Deswegen wird *Swap Force* die beiden Vorgänger in den Schatten stellen!

THE WONDERFUL 101 (Test)

Seite 54

Der Moment der Wahrheit: Wir haben den Geheimtipp für die Wii U getestet.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  The Wonderful 101 war in diesem Monat das begehrteste Spiel in der Redaktion. Der Grund liegt auf der Hand: Jeder war gespannt, wie gut das neue Game von Platinum denn nun wirklich ist. Als langjähriger Fan des Studios bekam dann Marco den Zuschlag und hatte – so viel sei jetzt schon verraten – seine wahre Freunde mit dem Spiel.
- **Überraschung des Monats:**
  Das war knapp: Nur wenige Stunden vor der Drucklegung dieser N-ZONE-Ausgabe überraschte uns Nintendo mit einem neuen Direct-Video – natürlich haben wir die wichtigsten Infos daraus noch mit ins Heft gepackt!
- **Personalie des Monats:**
  Nachdem N-ZONE-Praktikantin Stefanie uns in den letzten Monaten mit tollen Berichten unterstützt hat und auch von euch Lesern sehr gutes Feedback bekam, wird uns das fleißige Bienchen auch über ihr Praktikum hinaus als freie Mitarbeiterin treu bleiben. Coole Sache!

DAS TEAM

09/2013

AB S. 24

BENJAMIN

Gerade unsere älteren Leser sehnen sich nach richtigen Core-Spielen für die Wii U. Aus diesem Anlass haben wir zahlreiche Games, die auch Hardcore-Gamer ansprechen sollten, in unsere XXL-Vorschaustrecke gepackt. Freut euch auf *Deus Ex: Human Revolution, Call of Duty: Ghosts, Assassin's Creed 4: Black Flag, Watch Dogs* und *Splinter Cell: Blacklist*!

VORSCHAU | MORE CORE? BITTE SCHÖN!

TEST | THE WONDERFUL 101

THOMAS

In der Vergangenheit fiel uns dieser Titel immer wieder auf – beim Probespielen hatten wir durchaus Freude an dem witzigen Spiel mit den verrückten Superhelden. Jetzt endlich durften wir den Action-Titel für die Wii U testen und verraten, ob *The Wonderful 101* seinem Ruf als Geheimtipp auch wirklich gerecht werden kann. Ihr dürft gespannt sein!

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14

Wii U

Assassin's Creed 4: Black Flag 30
Call of Duty: Ghosts 24
Deus Ex: Human Revolution 26
Disney Infinity 36
Rayman Legends 22
Skylanders Swap Force 16
Sonic Lost World 20
Splinter Cell: Blacklist 32
Watch Dogs 28
Wii Fit U 34

3DS

Disney Infinity 36
Etrian Odyssey 4 42
Hometown Story 44
Pokémon X und Y 38
Skylanders Swap Force 16

TEST

Charts 66
Das Team 47
Kalender 52
Meinungsmache 48
Release-Termine 50
So testen wir 46
Top-Spiele 62

Wii U

Earthbound (Wii U VC) 68
Harvest Moon (Wii U VC) 69
Kid Icarus (Wii U VC) 69
Kirby's Dreamland 3 (Wii U VC) 69
Metroid (Wii U VC) 69
The Wonderful 101 54

3DS

Attack of the Friday Monsters (3DS eShop) 71
Kokuga (3DS eShop) 70
Project X Zone 58
Robot Rescue 3D (3DS eShop) 71
Shantae (3DS VC) 70
Spelunker (3DS eShop) 71

38

SEBASTIAN

Schon wieder hat Nintendo eine ganze Menge neuer Infos und Bilder zu *X* und *Y* veröffentlicht – unser *Pokémon*-Genie Max Drews hat diese in einer großen Vorschau für euch zusammengefasst!

VORSCHAU | POKÉMON X UND Y

16

MARCO

Kürzlich hatten wir die Gelegenheit, das kommende *Skylanders*-Spiel ausführlich anzuspielen, haben dabei die neuen Figuren unter die Lupe genommen und liefern euch natürlich unsere durchweg positiven Eindrücke!

VORSCHAU | SKYLANDERS: SWAP FORCE

ONLINE

DS-Kanäle 70
VideoGamesZone 72
Wii-Kanäle 68

RETRO

Mario Kart – Teil 2 76
N-ZONE-Zeitreise 82
Rayman 80
Sex, Drugs & Mario 78
Startseite 74

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 86
Tipps & Tricks 84
Animal Crossing: New Leaf 84
Harvest Moon: Geschichten zweier Städte 85
Mario & Luigi: Dream Team Bros. 85

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 94

FINALE

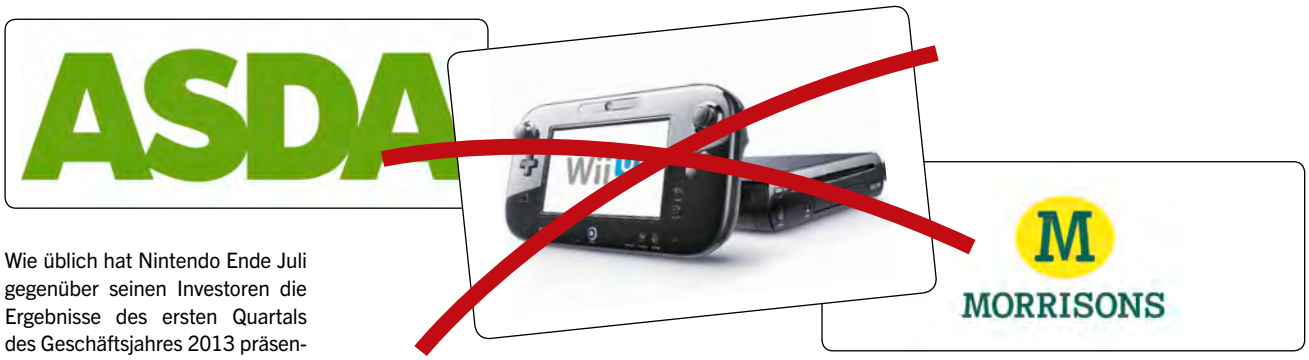
Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Animal Crossing: New Leaf, Tipps 84
Assassin's Creed 4: Black Flag, Vorschau 30
Attack of the Friday Monsters, Online 71
Call of Duty: Ghosts, Vorschau 24
Deus Ex: Human Revolution, Vorschau 26
Disney Infinity, Vorschau 36
Disney Infinity, Vorschau 36
Earthbound, Online 68
Etrian Odyssey 4, Vorschau 42
Harvest Moon, Online 69
Harvest Moon: Geschichten zweier Städte, Tipps 85
Hometown Story, Vorschau 44
Kid Icarus, Online 69
Kirby's Dreamland 3, Online 69
Kokuga, Online 70
Mario & Luigi: Dream Team Bros., Tipps 85
Mario Kart, Retro 76
Metroid, Online 69
Pokémon X und Y, Vorschau 38
Project X Zone, Test 58
Rayman Legends, Vorschau 22
Rayman, Retro 80
Robot Rescue 3D, Online 71
Shantae, Online 70
Skylanders Swap Force, Vorschau 16
Skylanders Swap Force, Vorschau
Sonic Lost World, Vorschau 20
Spelunker, Online 71
Splinter Cell: Blacklist, Vorschau 32
The Wonderful 101, Test 54
Watch Dogs, Vorschau 28
Wii Fit U, Vorschau 34

Wii U IST BLEI IN DEN REGALEN

Wii U Kein Vergleich zum Vorgängermodell: Die Wii U hat es nach wie vor schwer, sich im Konkurrenzkampf zu behaupten. Einige Ladenketten ziehen daraus ihre Konsequenzen.



Wie üblich hat Nintendo Ende Juli gegenüber seinen Investoren die Ergebnisse des ersten Quartals des Geschäftsjahres 2013 präsentiert. Was dabei offenbart wurde, hört sich auf den ersten Blick positiv an: Mit einem Umsatz fast 653 Millionen Euro und einem Gewinn von 66 Millionen Euro müsste das Unternehmen zufrieden sein, sollte man meinen. Jedoch sind diese Zahlen weit weniger beeindruckend, wenn man berücksichtigt, dass dies einen Umsatzrückgang von fast vier Prozent bedeutet. Geht man nach dem sogenannten Betriebsergebnis, welches die Erfolgsaussichten eines Unternehmens berücksichtigt, so muss Nintendo sogar eine Verlust von 38 Millionen Euro verkraften. Zurückzuführen sind diese unbefriedigenden Zahlen auf die katastrophalen Verkaufszahlen der Wii U: Lediglich 160.000 mal verkaufte sich die Heimkonsole zwischen Anfang April und Ende Juni und liegt nun insgesamt bei mageren 3,6 Millionen verkauften Einheiten. Zum Vergleich: In denselben drei Monaten verkaufte sich der 3DS 1,4 Millionen mal. Als Folge daraus nimmt in Großbritannien nach der Handelskette Asda nun auch die Supermarktkette Morrisons die Konsole aus den Sortiment, wie das Online-Portal mcvuk.com vermeldet. Es bleibt abzuwarten, ob die Händler ihr Vorgehen wieder ändern, sollten die Absatzzahlen der Wii U durch die verkaufsstarken Titel der nächsten Monate, wie etwa *Super Mario 3D World* oder *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, wieder steigen.

NINTENDO HÄLT AN SEINEN MITARBEITERN FEST

Es sah schon mal besser aus: Trotz beunruhigender Verkaufszahlen will Nintendo keine Kürzungen beim Personal vornehmen, sondern mit allen zusammen diese Krise überstehen.

Dass die Wii U sich nicht so gut verkauft wie erhofft und es auch einige Komplikationen bei der Entwicklung von HD-Spielen gibt, dürfte den wenigsten von uns entgangen sein. Auch die schlechten Wechselkurse und die generelle Wirtschaftsflaute schlagen auf die Konjunktur. In vielen anderen Unternehmen führen solche Dürreperioden leider oft zu massenhaften Kündigungen. In einem Interview gab der Nintendo Präsident Satoru Iwata jedoch an, dass es keine Option für ihn sei, Personal abzubauen. Kurzfristig könnten Entlassungen zwar kleine finanzielle Entlastungen bringen, doch auf lange Sicht würde sich das Unternehmen damit nur selbst schaden: Denn wenn Mitarbeiter ständig Angst um ihren Arbeitsplatz haben müssten, könne sich das nur negativ auf die Entwicklung ihrer Spiele und die Moral auswirken, so Iwata. Er will diese Krisenzeiten zusammen mit den Angestellten durchstehen, über einen Rücktritt denkt Iwata nicht nach. Und ein Ende der Durststrecke der Wii U ist ja abzusehen: Schon in wenigen Monaten kommen schließlich etliche Kassenschlager à la *Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Mario Kart 8 oder Super Smash Bros.* auf den Markt. Hoffen wir, dass die Talfahrt damit aufhört. Im Quartal vom 1. April bis 30. Juni konnte Nintendo weltweit nur 160.000 Konsolen verkaufen. Kein Vergleich mit dem Vorgängermodell.

SUPER SMASH BROS AUF DER EVO

Vom 12. bis 14. Juli fand in Las Vegas das größte Turnier für Fighting Games statt. Auch *Super Smash Bros. Melee* war mit dabei.

Die Ankündigung sorgte schon im Vorfeld für hitzige Diskussionen: Zum ersten Mal in der Geschichte es Evolution Championship Series, dem weltweit größten Turnier für Beat 'em Ups, würde ein Titel der *Super-Smash-Bros.*-Reihe im offiziellen Line Up des Turniers dabei sein. Schon der Weg dorthin war ziemlich steinig. Bereits Monate zuvor standen mehrere Titel zur Auswahl, für die Fans auf der ganzen Welt in Form einer kleinen Geldspende voten konnten. Der Erlös ging komplett an die Brustkrebs-Forschung. Von Anfang an lieferten sich *Super Smash Bros. Melee* und *My Little Pony: Friendship is Magic* ein Kopf-an-Kopf-Rennen und stachen sogar Klassiker und Bemu-Granaten wie *Super Street Fighter II Turbo, BlazBlue* oder *Virtua Fighter 5* aus. Die Nintendo-Fans erwiesen sich letztendlich als spendierfreudiger und somit wurde *Melee* offiziell in die Liste aufgenommen. Ein solch prestige-trächtiges Turnier lockt selbstverständlich die besten Spieler an. Klare Favoriten waren unter anderen Mango, CT|Hungrybox, VGBC|Dr. PeePee und Armada. Besonders Mango liefter von Anfang eine echte Spitzenleistung ab und konnte sich mit seiner Spielfigur viele klare 2:0-Siege einfahren. Recht knapp wurde es im Viertelfinale, als er gegen CT|Hungrybox mit Pummeluff antreten musste. Trotz eines 3:1 Resets und eines 3:0-Sieges gegen Wobbles mit den Ice Climbers stellte das Finale mit eines der spannendsten Matches des gesamten Turnierverlaufes dar. Mit knapp 130.000 Stream-Zuschauern hatte *Melee*, zusammen mit *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*, sogar die meisten Zuschauer zu verzeichnen. Ob *Super Smash Bros.* auch in Zukunft auf der Evo dabei sein wird, ist noch unklar. Sich selbst ins Knie schießen wird Nintendo aber wohl nicht nochmal. Nur wenige Tage vor dem Turnier kündigte Big N an, dass *Melee* auf der Evo nicht gespielt werden dürfe. Nach einer regelrechten Shitstorm-Nacht erkannte der Konzern aber wohl den hohen Marketing-Wert dahinter und lenkte schließlich ein.

MEGA MAN ARTBOOK

Roboter zum Schmökern: Auf über 400 bebilderten Seiten findet ihr alles zu Capcoms Lieblings-Androiden.

Zur Feier des 25-jährigen Geburtstags von *Mega Man* spendiert Capcom den amerikanischen Fans ein riesiges, 432 Seiten umfassendes Artbook. Unmengen von Skizzen, Entwicklerkommentare, Artworks, Interviews und andere nie dagewesene Einblicke in die Serie finden sich hier wieder. Für einen Preis von 60 US-Dollar (umgerechnet ca. 46 Euro) wird die Standard-Ausführung des Werks ab September verügbar sein. Und für alle leidenschaftlichen Sammler gibt es auf der diesjährigen Comic Con sogar eine limitierte Sonderausgabe. Für rund 100 Dollar (ca. 76 Euro) ist dort die prächtige Hardcover-Ausgabe zu ergattern. Falls es dort einige Überbleibsel geben sollte, will der Verlag Udon die Restbestände auf der PAX Prime und schließlich im Online Store unter den Mann bringen. Ein wirklich gelungener Tribut an das *Mega Man* Fandom!

NINTENDO VERKAUFT DIE 100-MILLIONSTE Wii-KONSOLE

Wii Kein Vergleich zur Wii U: Die Vorgänger-Konsole gehört zu den meistverkauften Geräten!

Während die Hiobsbotschaften zu den sehr mageren Wii-U-Verkaufszahlen nicht abreißen, gibt es zur älteren Schwester, der Wii, gute Neuigkeiten zu berichten: Seit dem Marktstart der Konsole, die seit Dezember 2006 für Furore sorgt und Bewegungssteuerung in Videospielen massentauglich machte, verkaufte sie sich über 100 Millionen Mal. Dies gab Nintendo anlässlich einer Investoren-Konferenz bekannt. Zudem verkauft sich die Wii nach wie vor besser als ihre Nachfolge-Konsole und konnte zwischen Anfang April und Ende Juni 2013 insgesamt 50.000 Einheiten mehr absetzen. Lange Zeit sah es sogar so aus, als würde die Wii zur meistverkauften Heimkonsole aller Zeiten werden, bevor die Absatzzahlen vor etwa zwei Jahren spürbar nachließen. An die knapp 155 Millionen verkauften Playstation-2-Systeme wird die Nintendo-Konsole somit wohl nicht mehr herankommen können. Auch an den Erfolg des Handheld-Bruders DS, dessen Verkäufe sich auf 153 Millionen belaufen, reichen die Wii-Absatzzahlen nicht heran. Dennoch ist die 100-millionste Konsole natürlich ein Meilenstein. Wir gratulieren der betagten Dame und danken für viele unterhaltsame Stunden mit Super Mario, Link und Co.!

NINTENDO TOWN FÜR ANIMAL CROSSING

3DS Neue Kleider braucht das Land: Über Serenada kommt ihr ab sofort an neue Spielinhalte zu *Animal Crossing: New Leaf*. Und die kosten nicht mal was.

Kürzlich veröffentlichte Nintendo eine außergewöhnlich schöne Stadt in *Animal Crossing: New Leaf*. Dort gibt es neben verschiedenen Kleidungsstücken und Items auch exklusive Designs zu sehen, die ihr auch auf euer eigenes Spiel übertragen könnt. Falls ihr Nintendo Town einmal selbst besuchen wollt, müsst ihr lediglich die Schlummeranschrift 7900-2106-3477 bei Serenada in der Einkaufsmeile eingeben und eine Verbindung zum Internet haben. Alle Screenshots, die ihr bei *Animal Crossing* macht, könnt ihr übrigens auch ganz einfach auf Facebook, Tumblr oder Twitter hochladen. Und noch eine Sache: Wusstet ihr, dass ihr, wenn ihr euch in eine Nintendo Zone begebt, exklusive Inhalte für das Spiel herunterladen könnt? Probiert es mal aus! Es ist schön zu sehen, dass Nintendo bereits veröffentlichte Spiele nicht vernachlässigt und weiterhin frischen Content liefert.

Ob auch die Klempner-Brüder höchstpersönlich in der Stadt vorbeischauen? Schlüpft doch mal in ihre Haut.

LAST-MINUTE-NEWS VON NINTENDO

Wii U 3DS Kurz vor Redaktionsschluß lief ein neues „Nintendo Direct“. Hier die wichtigsten Infos!

Große News hatte Nintendo nicht zu vermelden, aber viele kleine. So kommt etwa der *Animal Crossing: Plaza* auf Wii U, wo ihr Neuigkeiten von euren virtuellen Nachbarn und anderen Spielern erfahrt. Außerdem startet ab sofort eine MiiVerse-Community zur Spielereihe sowie eine Empfehlungsaktion für das 3DS-Spiel. Wer es bis 7. September im Club Nintendo registriert, erhält einen Code, mit dem sich ein 3DS-XL-Neubesitzer die putzige Lebenssimulation gratis herunterladen kann. Ansonsten gab es lediglich zwei wichtige Termin-Ankündigungen: *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* kommt am 8. November und das Crossover-Abenteuer *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* folgt Anfang 2014!

LOVEFILM-APP FÜR Wii UND Wii U

Wii U Mehr als nur zocken: Mit der Wii U könnt ihr künftig auch Filme und Serien schauen.

LOVEFILM

Lovefilm ist einer der größten Anbieter von Video-on-Demand in ganz Europa und wird von Amazon betrieben. Kurz zur Erklärung: Video-on-Demand bedeutet, dass man sich Filme und Serien aussuchen und gegen eine geringe Gebühr bei sich zu Hause ansehen kann – praktisch eine Videothek, nur dass das Videomaterial digital vorliegt und ihr nicht zum nächsten Laden düsen müsst. Nintendo und Lovefilm freuen sich über die kommende Zusammenarbeit und hoffen bei dieser Partnerschaft auf viel Gutes. Bereits jetzt können Wii-Besitzer auf die App zugreifen, die entsprechende Veröffentlichung für die Wii U soll in Kürze folgen. Wann genau das sein wird, ließ sich noch nicht in Erkenntnis bringen.

FÜR SAMMLER: LEGEND OF ZELDA GUIDES ALS NEUAUFLAGE IN LIMITIERTER SAMMELBOX

Am 26.11.13 kommt das *The Legend of Zelda Box Set: Prima Official Game Guide* in Europa in den Handel.

Links Abenteuer sind schon längst in die Spielegeschichte eingegangen, bereits seit mehr als zwei Jahrzehnten ist *The Legend of Zelda* eine feste Größe im Videospielgeschäft. 1986 kam der allererste Teil des Franchises auf den Markt und seitdem war die Popularität des kleinen Helden ungebrochen. Für alle Fans und Sammler gibt es bald etwas ganz Besonderes direkt aus Japan: In einer sechsteiligen Sammelbox, die der typischen *Zelda*-Schatztruhe nachempfunden ist, befinden sich die offiziellen Guides für *Ocarina of Time 3D, Spirit Tracks, Phantom Hourglass, The Wind Waker, Twilight Princess* und *Skyward Sword* als Hardcover. Viele der Titel sind bereits seit Langem ausverkauft und werden auch nicht mehr nachproduziert – echte Sammlerobjekte also. Herausgebracht wird das gute Stück von Prima Games. Die Box wird einen Magnetverschluss haben, der dafür sorgen wird, dass der wertvolle Inhalt auch sicher verstaut ist. Die Bücher selbst werden mit Goldfarbe an den Seitenrändern verziert, sodass sie auch ohne Truhe mächtig was hermachen. Wer nicht warten kann und schon vorher ein dickes *Zelda*-Buch in den Händen halten möchte, wird am Hyrule Historia seinen Spaß haben. Das schicke Buch werden wir ab September 2013 als fette Abo-Prämie im Programm haben. Na, ist das was?

BRANDNEUES Wii-U-FRANCHISE

Wii U Wenn Nintendo ein Nachtklub wäre, dürften nur wenige, exklusive Gäste rein. Ganz selten wird einem Neuzugang die Mitgliedschaft gewährt. So ein Fall bahnt sich jetzt wieder an.

In einem Interview erklärte Shigeru Miyamoto kürzlich, dass Nintendo an einem komplett neuen Titel für Wii U arbeite, der nichts mit den üblichen Marken zu tun habe. Nach dem Erscheinen von *Mario Kart 8* im Frühling 2014 beurteile man die Spieleauswahl für die Heimkonsole als ausreichend, um sich an ein gänzlich neues Franchise zu wagen. Diese Meldung kommt genauso überraschend wie erfreulich daher: Seit Game-Cube-Zeiten (*Pikmin*) hat Nintendo kaum mehr Schritte in diese Richtung unternommen und stattdessen die bekannten Marken wie *Zelda, Mario* oder *Pokémon* weiter ausgebaut. Dementsprechend wäre es fast schon eine Sensation, wenn Nintendo nach all den Jahren in eine neue Serie investieren würde. Ein bisschen frischer Wind ist immer sehr willkommen! Bleibt nur zu hoffen, dass der Neue im Bunde auch Erfolg hat.

MONSTER HUNTER FRONTIER G KOMMT FÜR DIE Wii U UND PS3

Wii U Das Spin-off der Xbox 360 und des PCs wird für schon bald für andere Konsolen umgesetzt.

Capcom wird Ende dieses Jahres eine Wii-U- und eine PS3-Version des beliebten Online-Actiongames *Monster Hunter Frontier G* in Japan herausbringen. Dort wird es dann als Disk für 6.090 Yen (etwa 47 Euro) oder kostenlos als Download erhältlich sein. Monatlich wird dann eine Gebühr von 1.400 Yen (etwa 10 Euro) fällig. Es ist ein Update zu *Monster Hunter Frontier* und wird im Vergleich dazu neue Areale, Monster, Quests, Panzerungen und Waffen enthalten. Kompatibel ist das Spiel allerdings nur mit dem GamePad und dem Pro Controller der Wii U und nicht mit der Wii Remote oder dem Nunchuk. Bislang war das Spiel ausschließlich in Japan für den PC und die Xbox 360 erhältlich. Ganz taufrisch ist es ebenfalls nicht mehr. Die PC-Version erschien 2007, drei Jahre später folgte die 360-Umsetzung.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Nachdem Index, der Mutter-Konzern von Videospielhersteller und Publisher Atlus, Konkurs anmelden musste, haben rund 20 japanische Unternehmen Interesse an einer Übernahme gezeigt. Laut eines Berichts des Wirtschaftsdienstes Bloomberg soll eines davon Sega Sammy sein. In dem Bericht sollen teilweise Gebote von bis zu 20 Milliarden Yen erwähnt werden, was einem Wert von knapp 150 Millionen Euro entspricht.

Capcom macht ganz leise Andeutungen, dass sie bislang nur in Japan angekündigte Titel auch in den USA und Europa auf den Markt bringen könnten. Der Produzent von Lost Planet 3, Andrew Szymanski, machte mit seiner Aussage „Wenn ihr die Spiele haben wollt, müsst ihr es uns nur sagen!" leichte Andeutungen in diese Richtung. Mehr als Andeutungen sind das bislang jedoch nicht und das Statement soll nicht als Ankündigung für diverse Spiele gedacht sein. Es sollte jedoch als Anreiz genommen werden: Auf diese Weise ist es zur Neuauflage von Strider gekommen.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

UBISOFT VERSCHENKT KONSOLEN

Auch Ubisoft hat erkannt, dass es um die Wii U gerade nicht so gut bestellt ist. Damit neue Kundschaft gewonnen wird, hat der Publisher jetzt eine Konsole verschenkt – und zwar an niemand Geringeren als den französischen Präsidenten François Hollande. Dieser traf sich im vergangenen Monat mit mehreren großen französischen Firmen, zu denen eben auch Ubisoft gehörte. Dazu gab es noch die drei Spiele *Assassin's Creed III, Raving Rabbids* und *Just Dance 4*. Natürlich im Endeffekt nur eine Werbeaktion, aber vielleicht steigen ja jetzt die Verkäufe in Frankreich in astronomische Höhen, weil das Staatsoberhaupt zu Hause mit den Rabbids um die Wette schreit.

KEIN DOOM 3 FÜR DIE Wii U

Auf der diesjährigen QuakeCon in Dallas plauderte John Carmack, Mitbegründer von id Software und eine der großen Koryphäen des Computerspiel-Mediums, über seine kommenden Pläne. Eines seiner Themen war eine eventuelle Umsetzung der ***Doom 3: BFG Edition*** für Wii U und PlayStation Vita. War dies vor einigen Wochen noch im Bereich des Möglichen, hat Carmack nun bestätigt, dass dies wohl nur ein Wunschtraum bleiben wird. Als Grund nannte er die geringe Verbreitung der beiden Systeme, durch die eine Umsetzung nicht profitabel genug wäre. Ganz zu schweigen davon, dass es eine technische Herausforderung wäre, eine Version für Wii U und Vita zu entwickeln. Schade, so ein Shooter hätte bestimmt nicht geschadet.

SEBASTIAN VETTEL MACHT DEN MARIO

Da staunten die Zuschauer in der schönen Stadt Herten in Nordrhein-Westfalen nicht schlecht: Beim großen Red-Bull-Seifenkistenrennen am 14. Juli 2013 war nicht nur Formel-1-Weltmeister Sebastian Vettel mit am Start, nein, der erfolgsverwöhnte Red-Bull-Pilot rodelte auch noch im Super-Mario-Outfit samt dazu passendem Seifenkisten-Kart die Piste runter! Dabei hatte der Vollblut-Racer sichtlich Spaß, auch wenn er mitten auf der Strecke leicht ins Schleudern geriet und sein Fahrzeug per Hand erst wieder in Richtung Ziel ausgerichtet werden musste. Eventuell lag ja eine Bananenschale auf der Fahrbahn?

SO WIRD DER HEIRATSANTRAG EIN KLAX

Erinnert ihr euch an Mike Mika? Der gute Mann und offenbar ziemlich kreative Spieleentwickler hat vor einiger Zeit den Nintendo-Klassiker *Donkey Kong* gehackt und dort kurzerhand Klempner und Prinzessin ausgetauscht, um seiner dreijährigen Tochter zu erlauben, mit Pauline als Heldin Mario vor dem großen, bösen Affen zu retten. Auch sonst scheint sich Mr. Mika bei seiner Familiengestaltung gern auf Videospiele zu verlassen – in der Portierung des Puzzle-Klassikers *Klax*, der 1999 für den Game Boy Color erschien, versteckte er einen Heiratsantrag an seine Freundin. Die entdeckte das Bild im Spiel leider erst drei Jahre später.

NINTENDO MACHT UNS ANGST

Da frohlockt der Gruselfan: Am 23. Juli 2013 hat Nintendo seine Markenrechte an *Eternal Darkness* neu registriert – an und für sich schon mal gute Nachrichten, die Hoffnung auf neue Bewegung rund um das Kult-Gruselspiel wecken. Noch interessanter ist aber die Tatsache, dass diese Markenrechte auch den Digitalvertrieb regeln. Bastelt man an einem neuen Download-Spiel zu *Eternal Darkness*? Oder könnte es sein, dass Nintendo sich auf einen Virtual-Console-Release des Horror-Abenteuers vorbereitet? Wir würden uns riesig über beide Optionen freuen, auch wenn es in Japan offenbar noch keine konkreten Pläne gibt, GameCube-Spiele über den eShop verfügbar zu machen.

1 Million Dollar Schadenersatz an Nintendo

DS **Gericht schiebt der Piraterie einen Riegel vor.**

Drei japanische Unternehmen haben lange Zeit illegale Nintendo-DS-R4-Cartridges in Umlauf gebracht. Nun hat das Gericht beschlossen, dass diese Unternehmen, namentlich Seafort Japan, Mediaforce und Magical Company, an Nintendo und die 49 anderen Kläger fast eine Million Dollar Schadenersatzleistungen zu entrichten haben. Das Gericht sprach die Unternehmen des unlauteren Wettbewerbs und der Produktpiraterie schuldig. Mit diesen R4-Karten ist es möglich, illegal aus dem Internet heruntergeladene Spiele auf dem DS zu spielen.

The Power of Glove

Der Handschuh bekommt wohl bald eine eigene Dokumentation.

1989 kam einer der legendärsten und gleichzeitig nutzlosesten Nintendo Controller der Geschichte auf den Markt: Der Powerglove. Der Handschuh sollte es den Spielern ermöglichen, Handbewegungen auf den Bildschirm zu übertragen. Allerdings war dieses Vorhaben nicht von Erfolg gekrönt: Gerade einmal zwei der damaligen NES-Spiele unterstützten den Controller und Nintendo blieb auf den irrsinnigen Entwicklungskosten für das Zubehör sitzen. Jedoch tauchte der Handschuh im Film *The Wizard* auf, wo der Schurke mit ungewollter Ironie sagte: „I love the Power Glove. It's so bad." Nun wollen drei Filmemacher einen Dokumentarfilm über den Wunderhandschuh drehen – darüber, was inzwischen aus ihm geworden ist, und ob/wie ähnliche Konzepte heute funktionieren.

LEVEL 5 PRESENTS

Wii U Nur wenige Entwickler halten eine eigene Messe ab, um ihre kommenden Titel zu zeigen. Das kleine Studio von Level 5 gehört zu dieser kleinen Truppe.

Unter dem Namen „Level 5 Vision 2013“ lädt das japanische Entwicklungsstudio Level 5 am 26. August 2013 zur jährlich stattfindenden hauseigenen Messe in Tokio. Auch die offizielle Homepage zum Event ging Anfang August online. Das diesmalige Motto lautet dabei „swirl“, was so viel wie Wirbel oder, als Verb betrachtet, aufwirbeln bedeutet. Diesen Wirbel will das Entwicklungsstudio wohl einerseits durch neues Material zu bereits bekannten, noch kommenden Titeln, andererseits durch bisher unbekannte Ankündigungen hervorrufen. Vor allem DS- und 3DS-, aber auch Wii-Besitzern dürften die Spiele von Level 5 ein Begriff sein: Neben weiteren erfolgreichen Titeln stecken die Japaner etwa hinter der Fußball-Rollenspiel-Reihe *Inazuma Eleven*, dem neunten Teil der *Dragon Quest*-Serie und den immens beliebten *Professor Layton*-Spielen. Für Interessierte wird das Event übrigens auch im Internet zu sehen sein. Zurzeit ist aber noch nicht bekannt, ob ihr euch live zum Geschehen zuschalten oder auf Aufzeichnungen zurückgreifen können werdet. Auf einen Release-Termin zu Professor Layton/Phoenix Wright-Crossover *Professor Layton vs. Ace Attorney* braucht ihr übrigens nicht warten. Das Spiel soll im Frühjahr 2014 bei uns erscheinen.

Viel Wirbel um große Games: Level 5 ist sich der Qualität seiner eigenen Games durchaus bewusst, weshalb sie nicht davor zurückschrecken ...

... das Crossover zwischen dem genialen Professor Layton und seinem schrulligen Anwaltskollegen Phoenix Wright vor Ort zu präsentieren.

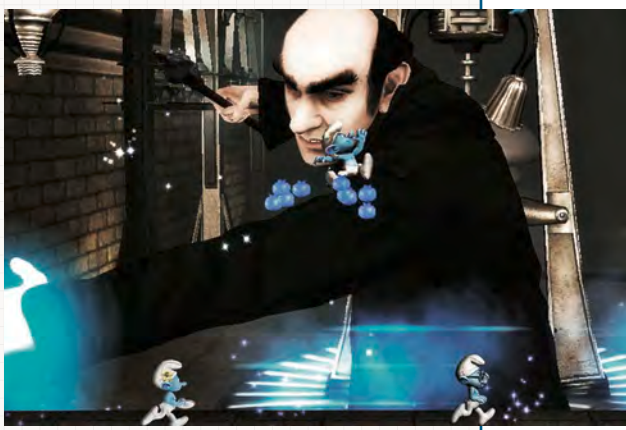
KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

DIE SCHLÜMPFE 2 (Wii/Wii U)

Diesen Sommer kommt ein neuer Film über die Schlümpfe in die Kinos. Wie so oft werden zu solchen Anlässen passende Videospiele produziert. Die Handlung des Jump&Run-Abenteuers lehnt sich an die des Films an: Schlumpfine wird von Gargamels Schergen entführt und Papa Schlumpf nimmt zusammen mit den anderen Schlümpfen den harten Weg nach New York und Paris auf sich, um das Mädchen zu retten. Im lokalen Multiplayer dürft ihr mit drei (Wii) beziehungsweise vier (Wii U) anderen Spielern die Welt unsicher machen. Das Spiel ist recht spaßig, auch wenn die Grafik und Technik nicht das Gelbe vom Ei sind. Jüngere Spieler werden mit ihren Freunden dennoch einige Zeit Spaß daran haben.

Auch wenn die Umgebung meist ziemlich nett aussieht, so wirkt dennoch alles ziemlich klobig und altbacken.



Oft wirkt es so, als hätte man eine Szene aus dem Film in den Hintergrund eingefügt.

ANZEIGE

PIKMIN 3™

MACHT MIT UND GEWINNT BEIM GROSSEN PIKMIN-3-SUCHSPIEL!

In Zusammenarbeit mit Nintendo veranstalten wir in diesem Monat ein cooles Pikmin-3-Gewinnspiel. Um daran teilzunehmen und so die Chance auf einen der edlen Preise zu haben, müsst ihr einfach die sechs in dieser Ausgabe verteilten Pikmin finden und die jeweiligen Seitenzahlen, auf denen sich die knuffigen Kerlchen verstecken, an unsere E-Mail-Adresse gewinne@videogameszone.de versenden.

Alternativ könnt ihr auf unserer Homepage unter www.videogameszone.de teilnehmen und dort auf Pikmin-Jagd gehen.

Viel Spaß und Erfolg beim großen Pikmin-3-Suchspiel!

- *N-ZONE 08/2013, 91%: „Pikmin 3 ist groß!“*
- *Fesselndes Gameplay*
- *Charmante und detailreiche Grafik*
- *Strategischer Tiefgang inklusive!*
- *Genialer Mehrspieler- und Koopmodus*
- *Wochenlanger Spielspaß im Abenteuermodus und mit den vielen Missionen*

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:

1. Preis:
Wii U Premium Pack + Pikmin-3-Spiel + Pikmin-3-Schlüsselanhänger + Pikmin-3-Stickerbogen + Pikmin-3-Poster + Pikmin-3-Aufsteller

2. und 3. Preis: Pikmin-3-Spiel

4. und 5. Preis:
Pikmin-3-Schlüsselanhänger + Pikmin-3-Stickerbogen

Wii U™

www.videogameszone.de

www.facebook.de/WiiU.de

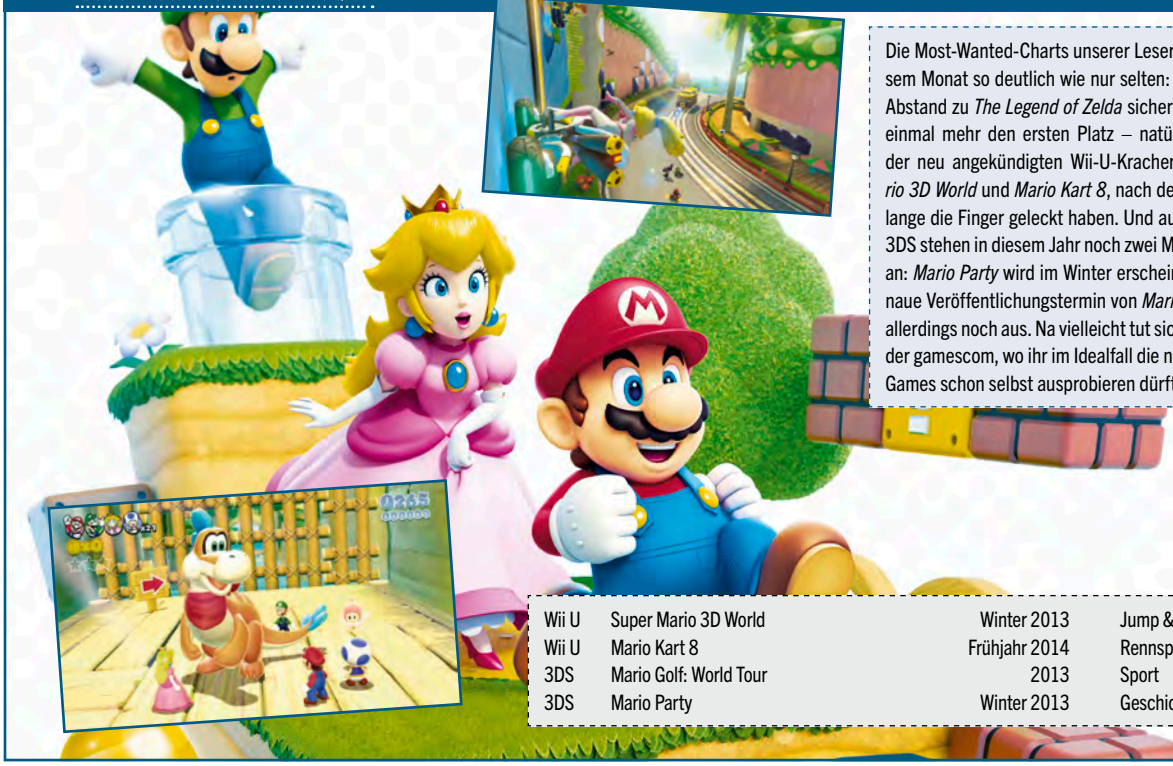
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG und von Nintendo dürfen nciht an dem Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 16. September 2013.

Copyright © 2013 Nintendo. Pikmin and Wii U are trademarks of Nintendo.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013/2014

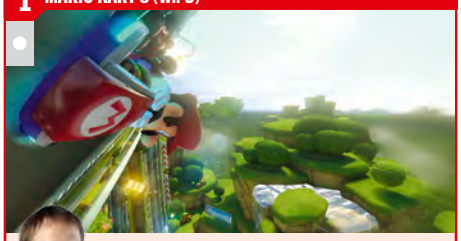


Die Most-Wanted-Charts unserer Leser sind in diesem Monat so deutlich wie nur selten: Mit großem Abstand zu *The Legend of Zelda* sichert sich Mario einmal mehr den ersten Platz – natürlich wegen der neu angekündigten Wii-U-Kracher *Super Mario 3D World* und *Mario Kart 8*, nach denen wir uns lange die Finger geleckt haben. Und auch auf dem 3DS stehen in diesem Jahr noch zwei Mario-Games an: *Mario Party* wird im Winter erscheinen, der genaue Veröffentlichungstermin von *Mario Golf* steht allerdings noch aus. Na vielleicht tut sich ja was auf der gamescom, wo ihr im Idealfall die neuen *Mario*-Games schon selbst ausprobieren dürft.

Wii U	Super Mario 3D World	Winter 2013	Jump & Run
Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2013	Sport
3DS	Mario Party	Winter 2013	Geschicklichkeit

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)



Es gab keine Diskussion innerhalb der Redaktion: Auch in diesem Monat ist *Mario Kart 8* das Spiel, nach dem wir uns am meisten sehnen.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 2014

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** Winter 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

3 ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 2013

Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** 2013

Hersteller: Square Enix **Entwickler:** Eidos Montreal **Genre:** Action-Adv.

5 SKYLKANDERS SWAP FORCE (Wii U/3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: – **Termin:** Oktober 2013

Hersteller: Activison **Entwickler:** Activision **Genre:** Action-Adv.

2 THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt

Am 4. Oktober ist's endlich so weit: Das HD-Remake des Gamecube-Hits *The Wind Waker* erscheint für die Wii U – inklusive neuer cooler Features. Beim 3DS-*Zelda A Link Between Worlds* gehen wir von einem Release in der Vorweihnachtszeit aus.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	4. Oktober 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link between Worlds	Ende 2013	Action-Adventure

3 POKÉMON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013 / 12. Oktober 2013

Nachdem die Pokémon im letzten Monat etwas an Boden verloren haben, melden sie sich auf einem starken dritten Platz zurück. Trotzdem haben wir eine schlechte Nachricht: *Pokémon Rumble U* hat es zeitlich nicht mehr in diese Ausgabe geschafft, dafür gibt's die neuesten Infos zu *X* und *Y* von unserem Experten Max. Nächsten Monat knöpft er sich *Rumble U* dann umso intensiver vor. Versprochen!

3DS	Pokémon X und Y	12. Oktober 2013	Rollenspiel
Wii U	Pokémon Rumble U	15. August 2013	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

In der vorherigen Ausgabe haben wir euch mit allen bislang bekannten Fakten zum neuen *Smash Bros.* für Wii U und 3DS versorgt, seitdem war's dann erst mal ruhig um diesen megaheißen Hitkandidaten. Lediglich Luigi wurde als spielbarer Charakter angekündigt.

5 SONIC (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run/Geschicklichkeit **Termin:** 2013

Unsere Leser stehen auf den blauen Sega-Igel – und wir von der Redaktion auch! Daher gibt's auch in dieser Ausgabe wieder einen spannenden Vorschaubericht zu *Lost World*, das im Oktober für Wii U und 3DS erscheinen wird. Wann genau das neue *Mario & Sonic* in Europa veröffentlicht wird, ist noch nicht bekannt, in den USA kommt der Titel im November.

Wii U/3DS	Sonic Lost World	18. Oktober 2013	Jump & Run
Wii U/3DS	Mario & Sonic: Sotschi 2014	2013	Geschicklichkeit

6 DONKEY KONG (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 26. Juli 2013

Und noch ein Nintendo-Star, der es in die Top-10 der Most-Wanted-Charts der N-ZONE Leser geschafft hat! Und das nicht zu Unrecht, denn *Tropical Freeze* für die Wii U wird richtig cool, wovon sich Sebastian und Thomas bei einer Anspielsession auf der E3 schon überzeugen konnten.

7 SKYLANDERS: S.F. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Oktober 2013

8 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014

9 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 21. November 2013

10 ASSASSIN'S CREED 4 (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 31. Oktober 2013

SKYLANDERS SWAP FORCE

Action Der dritte Hauptteil der *Skylanders*-Reihe rückt immer näher. Wir durften den Titel bereits anspielen und sind überwältigt von der Vielfalt der Möglichkeiten!

Kaum zu glauben, aber die Geschichte der *Skylanders* ist eine sehr junge: Erst 2011 erschien das erste Spiel, das unter dem Namen *Skylanders: Spyro's Adventure* veröffentlicht wurde. Die Entwickler hatten damals nicht mit dem gigantischen Ansturm gerechnet, sodass die Regale schneller leergekauft waren, als sie schauen konnten. *Skylanders: Giants* setzte den Erfolgstrend fort und das im Oktober erscheinende *Swap Force* verspricht, auch dieses Spiel noch um Längen zu toppen. So viele neue Möglichkeiten stehen euch offen.

Das Toys-to-Life-Prinzip

Als Kinder haben wir uns bestimmt alle schon oft vorgestellt, dass unsere Actionfiguren lebendig wären, so wie in *Toy Story*, und haben mit ihnen großartige Abenteuer erlebt. Mit *Skylanders* erreicht dieses Spielprinzip eine weitere Dimension, in der die Spielzeuge wirklich fast lebendig werden. Wie das funktioniert, ist schnell erklärt: Ihr bekommt ein Magisches Portal mit eurem Spiel und dazu physische Spielfiguren. Diese Figuren, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen – je nachdem, welchem der acht

Die obere Hälfte dieses schrägen Vogels verschießt Zaubersprüche, seine Beine öffnen Portale, durch die der Charakter sich hinter seinen Gegner schleichen kann.

Dieser explosive Zeitgenosse sollte es dringend einmal mit Anger Management versuchen. Sein ganzer Körper besteht praktisch aus Sprengstoff!

Die acht beliebtesten Alt-*Skylanders*-Figuren werden in *Swap Force* neu aufgelegt – jeweils inklusive einer neuen Spezialfähigkeit! Lasst euch überraschen!

Noch möchte Activision mit keinen konkreten Informationen zu (Händler-)exklusiven Bundles herausrücken, diese sind aber sicherlich im Bereich des Möglichen.

„Sämtliche Swap-Force-Figuren lassen sich in der Mitte zerteilen und nach Belieben kombinieren. Sammelt ihr alle 16 Charaktere, stehen euch insgesamt also sage und schreibe 256 verschiedene Kombinationen zur Verfügung!“

Elemente sie angehören –, setzt ihr auf das Portal und sie erscheinen unmittelbar darauf im Spiel. Nun steuert ihr sie durch weitläufige, mit zahllosen geheimen Wegen und Minispielen gesäumte Levels, um den Frieden in Skyland wiederherzustellen. Alle Erfahrungspunkte und Fähigkeiten, die ihr beim Kämpfen erwerbt, werden auf der Figur selbst gespeichert, nicht auf der Konsole. Somit könnt ihr zum Beispiel euren besten Charakter mit zu einem Freund nehmen, der das Spiel ebenfalls besitzt – vielleicht sogar auf einer ganz anderen Konsole! –, und dort zusammen mit ihm spielen. Der lokale Multiplayer gibt sehr viel an Spaß her! Neu an *Swap Force* ist vor allem die Möglichkeit, einige Charaktere in der Mitte zu zerteilen und nach Belieben neu zu kombinieren, um verschiedene Fähigkeiten zu erhalten. Sammelt ihr also alle 16 Swap-Charaktere, stehen euch insgesamt sage und schreibe 256 verschiedene Kombinationen zur Verfügung! Dazu kommen noch die neuen einteiligen Figuren sowie alle, die ihr bereits aus *Spyro's Adventure* und *Giants* kennt. Es sind mit der Zeit auch noch weitere neue Figu-

Mit seinem Magnet auf dem Kopf kann Magna Charge metallische Gegenstände (und Gegner!) anziehen und auf seine Widersacher schleudern.

Manchmal läuft es sich auf Beinen doch besser als auf Tentakeln. Jetzt räumt der Piratenkapitän, Wash Buckler genannt, aber mal so richtig auf!

MEINUNG
Thomas Eder

„Kein Zweifel: *Swap Force* wird die Erfolgsgeschichte der Reihe weiterschreiben."

„Netter Versuch ..." dachte ich mir, als ich vor ein paar Jahren zum ersten Mal von den *Skylanders* gehört habe. Doch ich wurde eines Besseren belehrt: Die Qualität von *Spyro's Adventure* gab keinerlei Grund zur Kritik und auch die Fortsetzung *Giants* hatte spielerisch eine Menge zu bieten. Nachdem ich *Swap Force* spielen konnte, bin ich mir jetzt schon sicher: Dieses Game wird seine Vorgänger in Hinsicht auf das Gameplay, die Technik und auch die Figuren in den Schatten stellen! Die Möglichkeit, die kleinen Kerlchen neu zu kombinieren, damit die Spieler unterm Strich weniger Geld dafür ausgeben müssen, finde ich sehr fair. Hut ab, Activision!

***Skylanders* ist eine der plattformunabhängigsten Spielserien, die es je gegeben hat – daran wird auch *Swap Force* nichts ändern: Alle Sammelfiguren aller Systeme lassen sich nach Belieben auf anderen Konsolen verwenden!**

ren geplant, die nach und nach auf den Markt kommen sollen. *Swap Force* spielt nun in einem bisher völlig unbekannten Teil von Skyland, nämlich auf den Cloudbreak-Inseln. Dort ist ein riesiger Vulkan, der eine ganz besondere Bedeutung für das Land hat: Alle 100 Jahre bricht er einmal aus, um Skyland mit neuer Magie zu versorgen. Die titelgebende *Swap Force* ist eine Eliteeinheit, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, diesen Vulkan zu beschützen und den Frieden zu wahren – vor allem, da der teuflische Kaos erneut ein düsteres Ende für Skyland herbeisehnt.

Sammelwahn

Diejenigen von euch, die schon die eine oder andere *Skylanders*-Figur zu Hause herumstehen haben, brauchen sich keine Sorgen zu machen: Alle Figuren werden auch in *Swap Force* unterstützt und die Fähigkeiten,

Die Ninja-Kriegerin Stealth Elf ist rasend schnell und gerissen, sodass es ihre Gegner schwer haben, sie zu treffen. Stealth Elf gehört übrigens zu den beliebtesten *Skylanders*-Figuren überhaupt, was sicher auch ihrer tollen Synchro geschuldet ist.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„1,5 Millarden Dollar Umsatz – da schaut selbst Smaug neidisch auf Spyros Hort!"

Ach ja, Spyro – ich hab den putzigen kleinen Kerl seit seinen Playstation-One-Tagen einfach gern (und übrigens auch alle Spiele bei mir zu Hause). Cynder mag ich sowieso. Deswegen freut es mich, dass die beiden Drachen in einem dermaßen erfolgreichen Titel zu Hause sind: Mittlerweile hat die *Skylanders*-Serie samt Spielzeugen über 1,5 Milliarden (!) Dollar umgesetzt. Zugegeben, die kleinen Plastikmonster gehen gerade bei ausgeprägter Sammelleidenschaft ganz schön ins Geld. Man bekommt für die investierte Kohle aber auch hochqualitative und mit unbestreitbarer Liebe zum Detail designte Figuren geboten, die sich vor keiner Vitrine zu verstecken brauchen.

Skylanders **bringt einen massiven Fokus auf lokales Koop-Gameplay mit. Spieler Nummer 2 darf sogar hilfreich in die Minigames von Spieler Nummer 1 eingreifen und dort zum Beispiel aktiv das Leveldesign zum Vorteil seines Partners verändern.**

die sie bereits erworben haben, werden aufs neue Spiel übertragen. Zusätzlich gibt es auch für diese Spielfiguren neue Skills zu erlernen. Im Startpaket von *Swap Force* sind neben dem neuen Portal und dem Spiel drei Figuren enthalten. Zwei davon sind Swap-Charaktere – somit habt ihr bereits vier Kombinationen! – und der letzte ist die wendige Ninja-Kriegerin Stealth Elf, die ihren Gegnern gehörig mit blitzschnellen Messern zusetzt. Manchmal benötigt man eine ganz spezielle Art von Charakter oder ein bestimmtes Element, um geheime Levelpassagen zu erreichen: Große Kisten können zum Beispiel nur von einem Giant geöffnet werden und manchmal findet ihr Passagen, die nur ein Charakter mit den Tentakelbeinen von Wash Buckler erreichen kann. Diese Areale sind aber nicht obligatorisch zur Bewältigung des Spieles – es lässt sich theoretisch auch mit nur einem einzigen Charakter durchspielen. Die Entwickler betonen stets, dass sie niemanden dazu zwingen wollen, sich alle Figuren zu kaufen – wobei es natürlich etliche Vorteile gibt, wenn man es tut. All diese neuen Features und Techniken lassen auf ein wahnsinnig umfangreiches Spiel schließen.

Stefanie Groß, Benjamin Kegel

Gibt man dem Echsenmann den Unterkörper mit dem elektrischen Reifen, ist er viel schneller und wendiger als zuvor. Das ist vor allem beim Ausweichen von tückischen Fallen oder gegnerischen Geschossen ausgesprochen nützlich.

MEINUNG
Stefanie Groß

„*Skylanders* ist aus gutem Grund so beliebt. Und dieser Teil wird alles übertreffen, was die Reihe bisher gesehen hat."

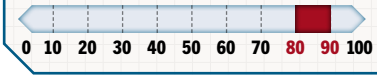
Ben und ich hatten die große Ehre, uns in eine Vorabversion einzuspielen (und uns dabei ein bisschen um den Platz am Controller zu prügeln). Auch wenn ich nicht wirklich begeistert über die Tatsache bin, dass man sich Dutzende Inhalte extra dazukaufen muss, wenn man alles im Spiel erleben will, kann ich nicht leugnen, dass der Test sehr viel Spaß gemacht hat und es interessant war, wie unterschiedlich sich die einzelnen Figuren spielen lassen. Alle Figuren aus den vorigen Teilen sind kompatibel und im Spiel neu gerendert und animiert. Es muss ein unglaublicher Aufwand gewesen sein, für so viele Charaktere eigene Spielmechaniken und Einsatzmöglichkeiten zu finden. Auch die innovative Technik, die hinter den Actionfiguren steht, ist nicht zu verachten! Da ich weiß, was hier dahintersteckt, lasse ich mir sogar die recht hohen Preise gefallen.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Vicarious Visions (Wii U), n-Space (3DS)
Alternative: Skylander Giants, Disney Infinity
Termin: 18. Oktober 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen von der offiziellen Seite und geben uns einen guten Einblick, wie die Wii-U-Version aussehen wird. Die Grafik des 3DS wird entsprechend heruntergerechnet sein.

WERTUNGSTENDENZ



SONIC LOST WORLD

Jump & Run Der blaue Igel dreht auf: In einem neuen Wii-U-Trailer bekommen wir tiefere Einblicke ins Gameplay und einige Level des neuesten Sonic-Abenteuers.

Immer neue Infos zu Segas großem Titel stürmen auf uns ein – und das Spiel verspricht immer größere Dimensionen anzunehmen. In einem kürzlich gezeigten Trailer wurden wir mit neuen Gebieten, Fähigkeiten und Gameplay-Details regelrecht überschüttet. Der Trailer war zwar auf die Wii U ausgelegt, doch wir können ziemlich sicher sein, dass die meisten Informationen auch auf die 3DS-Version zutreffen werden.

Farbfähigkeiten

Bereits aus *Sonic Colors* kennen wir die sogenannten Farbenergien, die Sonic die temporäre Verwandlung in die unterschiedlichsten Formen ermöglichen. Dazu zählten unter anderem die Verwandlung in Bohrer, Rakete oder Laser. Zu diesen kommen in *Sonic Lost World* nun auch neue interessante Fähigkeiten hinzu: Zum einen wäre da der rote Adler, als der Sonic durch die Levels fliegen statt rennen wird. Als Nächstes wäre die Verwandlung in einen kleinen Planeten beziehungsweise Asteroid zu nennen. Als Himmelskörper vaporisiert er alle Objekte, die ihm im Weg sind. Als Letztes durften wir eine sehr außergewöhnliche Transformation sehen: Sonic als Musiknote, die einen Pfad an anderen Noten entlanghüpft. Ihr fragt euch, was das genau für einen tiefer gehenden Zweck hat? Nun, das fragen wir uns auch! Aber wir sind sicher, dass man uns bald die Erleuchtung bringen wird. Im Zweifelsfall handelt es sich einfach um eine ungewöhnliche Fortbewegungsart. Es wurde übrigens bestätigt, dass es einige Farbenergien geben wird, die exklusiv für die Wii-U- beziehungsweise für die 3DS-Version des Spiels enthalten sind. Mehr sagte man allerdings bislang nicht dazu.

Kunterbunte Abwechslung

Weiterhin erhielten wir nun einige Eindrücke von neuen Gebieten, die nicht an die klassi-

Im Adler-Modus braucht Sonic keine Angst zu haben, im Treibsand unterzugehen. Dafür sollte er aufpassen, nicht gegen die Steinsäulen zu knallen.

Hier bekommt man fast schon vom Hinschauen Karies! So sieht also der Albtraum eines jeden Zahnarztes aus. Doch die Kalorienbomben sehen einfach zu lecker aus.

Alles, was Sonic in seiner Planeten-Form aus dem Weg räumt, zieht anschließend wie ein Asteroidengürtel um ihn herum seine Kreise.

Auch wenn nicht ganz klar ist, was man mit dieser Fähigkeit alles tun kann, sieht sie ziemlich stimmungsvoll aus, vor allem vor diesem Nachthimmel.

Wie bei *Mario Galaxy* gibt auch Sonic nicht besonders viel auf die Gesetze der Schwerkraft. Hier ist das wichtig, um nicht in die Stacheln zu geraten.

Den Bohrer kennen wir bereits aus früheren *Sonic*-Spielen und auch in *Lost World* ist er wieder dabei. So kann man sich die ein oder andere Abkürzung schaffen.

sche Greenhill Zone angelehnt sind: Eine Wüste mit riesigen Monumenten und nicht ganz so riesigen Kaktus-Gegnern verspricht, eine sehr sonnige und sandige Angelegenheit zu werden. In einem Level wird man in eine Art neonbeleuchtete Stadt geschickt, in der man wie in der Spielhalle unter anderem Pinnball oder Roulette zu sehen bekommt. Ein verschlungener Dschungel wartet mit dichtem Gestrüpp und allerlei hungrigem Getier auf. In einem fantasievollen Süßigkeitenland rast unser Igel lange Zuckerstangen entlang, springt von Keks zu Keks und weicht rotierenden Donuts aus, während Kanonen mit Schokoglasur Konfekt auf Sonic abfeuern. Man erkennt also, die Level könnten unterschiedlicher nicht sein. Und was wir bisher zu sehen bekamen, war bestimmt auch noch nicht alles, was es zu entdecken gibt. Wenn man nach dem offiziellen Artwork der Hexagonen-Welt geht, erwarten uns wohl auch noch ein Lavagebiet, eine Eislandschaft und ein großer Ozean. Man darf auf Weiteres gespannt sein! **Stefanie Groß**

Las Vegas lässt grüßen! In diesem Level, der stark an ein riesiges Casino erinnert, warten überaus interessante Passagen.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Die zahlreichen Verwandlungen erinneren schon fast angenehm an Marios Kostüme.“

Eigentlich ist Sonic bei mir bisher leider immer ein wenig vorübergegangen. Doch diesen Titel werde ich mir definitiv zulegen! Durch die ganzen neuen Verwandlungsmöglichkeiten werden auch die Parallelen zu Mario immer deutlicher – was ja alles andere als schlecht ist! Außerdem versprechen zum Beispiel die gezeigten Szenen aus der Spielhalle, dass dieses Sonic-Abenteuer Wert auf ein etwas anderes Leveldesign legt als das des Klempners. Mir gefallen hier vor allem die Kasino-Meile und das Süßigkeiten-Land sehr gut, als alter Musikfreund freue ich mich außerdem auf die Verwandlung in eine Note. Auch auf die genaue Rolle der sechs Bösewichte, die mich seltsamerweise vom ersten Moment an an die Todsünden erinnern, bin ich sehr gespannt. Es wird auf jeden Fall interessant zu sehen, wie Sonic und sein Erzfeind Dr. Eggman zusammenarbeiten.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: Mario Galaxy
Termin: Oktober 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Nintendo-Presseserver. Die Screenshots sind allesamt aus der Wii-U-Version entnommen.

WERTUNGSTENDENZ

RAYMAN LEGENDS

Jump & Run Ubisofts Vorzeigeheld kommt auf die Wii U! Wir durften das Spiel in der Redaktion nun endlich ausführlich anspielen und liefern euch erste Eindrücke.

Rayman Legends sollte bereits Ende 2012 exklusiv für die Wii U erscheinen. Doch aufgrund der hohen Nachfrage entschloss man sich kurzerhand, auch eine Ausgabe für PS3 und Xbox zu produzieren – was eine Verzögerung von über einem halben Jahr zur Folge hatte! Nintendo-Fans waren deshalb zu Recht entrüstet. Doch nun hat das Warten glücklicherweise bald ein Ende.

Farbenfrohe Fortsetzung

Rayman zeichnete sich schon immer durch detailreiches Design, epische Kämpfe und schrägen Humor aus. Nicht nur durch diese Aspekte, sondern auch thematisch knüpft dieser Titel an seinen Vorgänger *Rayman Origins* an. Die Story ist schnell erzählt: Rayman und seine Freunde stoßen in einem mysteriösen Wald auf einen Haufen magischer Gemälde, von denen jedes eine eigene Geschichte erzählt. Und wie sollte es anders kommen: Sie werden in eines der Bilder hineingesaugt und finden sich plötzlich in einer verzauberten Welt wieder. In zahllosen Levels, die unterschiedlicher nicht sein könnten, jagt ihr Monster, befreit die Kleinlinge und sammelt seltene Münzen. Pro Level warten zehn Kleinlinge auf ihre Rettung – teilweise sind die Gefangenen an den unmöglichsten Orten versteckt. Rayman muss seine Fähigkeiten zu schweben oder an der Decke entlangzulaufen nutzen, um auch die geheimen Plätze zu erreichen. Die Welt der magischen Gemälde führt euch durch Sümpfe mit giftigen Dornenpflanzen, trockene Savannen, minenverseuchte Gewässer und sogar in die griechisch-antike Götterwelt. Dort jagen euch Höllenhunde im Ha-

Selbst in diesem stimmungsvollen Wald ist das Leben als Gefangener nicht schön. Die Kleinlinge sind in Käfigen eingesperrt und warten auf ihre Rettung.

Die Bosse sind grandios inszeniert und greifen euch aus allem Richtungen an. Die Lavafontänen sind auch nicht zu unterschätzen. Hier sind schnelle Reflexe gefragt.

Der fliegende Frosch Murphy wird übers Touchpad gesteuert und hilft den anderen, indem er zum Beispiel einen Weg durch leckeres Gebäck futtert.

des hinterher, während ihr im nächsten Level vor Zeus' göttlichem Donner fliehen müsst. Für abwechslungsreiches Design ist also stets gesorgt. Die Gegner sind genauso abgedreht und komisch wie der armlose Rayman selbst: Oder kennt ihr ein Spiel, in dem ihr ein muskelbepacktes Ungetüm mit Keule und Schild erst kitzeln müsst, bevor ihr eine Chance habt, es anzugreifen? Neben den klassischen Plattformer-Levels gibt es auch noch einige Minispiele wie Fußball oder Dojos – oder rhythmusbasierten Rennpassagen, in denen alles, was ihr tut, sich auf die Hintergrundmusik auswirkt. Vor allem bei den Bosskämpfen schafft *Rayman Legends* sogar den Sprung in die dritte Dimension: Muss sich der Strahlemann sonst in klassischem 2D-Jump&Run durch die Levels bewegen, so erwartet ihn bei den Endgegnern häufig Gefahr aus allen Richtungen.

Multiplayer-Spaß

Bis zu fünf Spieler können sich am Geschehen beteiligen: Vier nutzen Wii- oder Wii-U-Pro-Controller und schlüpfen in die Rolle von Rayman und seinen zahllosen Gefährten. Der fünfte Spieler hingegen greift auf das Gamepad zurück und hilft den anderen, indem er Plattformen in die richtige Richtung dreht, Feuerbälle abwehrt und auf andere Weise den Weg freimacht. Das Beste daran: Jeder Spieler kann ein- und aussteigen, wie es ihm gerade beliebt, ohne dass die anderen das Spiel unterbrechen müssen. Die Steuerung ist intuitiv und anfängerfreundlich, damit auch weniger erfahrene Spieler sofort mitmachen können. Man muss also nicht mal ein eingefleischter *Rayman*-Fan sein, um dem Charme, Gameplay und Slapstick-Humor dieses Spiels zu erliegen.

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Das Warten hat sich wirklich gelohnt! Hier erwartet uns ein großartiges Abenteuer."

Ich habe das ganze Hin und Her bei diesem Titel zugegebenermaßen gar nicht verfolgt, verstehe aber den Unmut der Nintendo-Fans durchaus. Allerdings kann ich euch versichern, dass das abgedrehte Abenteuer, das Level-Design und die abwechslungsreichen Multiplayer-Möglichkeiten die Fans versöhnen werden! Ich hatte schon seit Ewigkeiten kein *Rayman*-Spiel mehr in der Hand und war trotzdem sofort wieder begeistert! Am besten haben mir die rhythmischen Musik-Levels gefallen, die auch schon in der Vorabversion unserer Redaktion spielbar waren. Rayman rockt einfach! Das ist wie in den alten *Disney*-Filmen, in denen die Musik immer exakt das momentane Geschehen begleitet (Fachbegriff: Mickey-Mousing – kein Scherz!). Ich freue mich jedenfalls schon sehr auf die Vollversion dieses Titels!

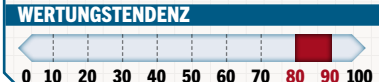
Das Spiel nimmt sich stets selbst auf die Schippe und präsentiert uns die unheimlichsten, schrägsten und gleichzeitig lachhaftesten Charaktere. Man beachte unter anderem auch Raymans lebhafte Gesichtsausdrücke.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Alternative: Rayman Origins
Termin: 29. August 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen von der offiziellen Seite und zeigen uns die Grafik des fertigen Spiels, wovon wir uns bereits überzeugen konnten.

WERTUNGSTENDENZ



CALL OF DUTY: GHOSTS

Ego-Shooter Im neuesten Teil der Shooter-Reihe erlebt ihr die Vereinigten Staaten, wie ihr sie noch nie gesehen habt: Zerstört und am Boden!

Kein Jahr vergeht, ohne dass ein *Call of Duty* erscheint, und so kommt es, dass auch in diesem November ein neuer Konsolen-Einsatz auf euch wartet. Allerdings hat sich Activision mit der Ankündigung von *Ghosts* für Wii U reichlich Zeit gelassen. Nachdem der Shooter für PC und andere Konsolen bereits im Mai bestätigt wurde, ließ man Nintendo-Fans bis Mitte Juli im Unklaren. Doch nun steht fest: *Ghosts* kommt auch für Wii U – spielbar mit der Wii-Fernbedienung oder dem Wii U Gamepad. Das ist erfreulich, schließlich entwirft dieser neueste Teil der *Call of Duty*-Reihe ein brandneues Szenario und hat manch Gameplay-Innovation an Bord.

Die USA in der Opferrolle

Ähnlich wie bei *Black Ops 2* ist die Handlung von *Call of Duty: Ghosts* in der nahen Zukunft angesiedelt. Sie ist allerdings weniger Science-Fiction, sondern eher düstere Weltuntergangsvision. Bösewichte haben einen Militärsatelliten gehackt und vernichtende Wolfram-Geschosse auf die USA regnen lassen. Dieser Angriff zerstörte einen Großteil der Infrastruktur des Landes. Die ehemalige Supermacht wurde zum wehrlosen Opfer für einen bislang nicht näher genannten, zahlen- und waffenmäßig überlegenen Angreifer. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Soldaten, der zehn Jahre nach der Katastrophe zusammen mit seinem Bruder ums Überleben kämpft. Dabei treffen beide auf die Ghosts, eine Gruppe aus Mitgliedern ehemaliger Spezialeinheiten, die ihre Gegner mit Guerillataktiken in Angst und Schrecken versetzen. Einer der Ghosts ist übrigens ein Vierbeiner: Der Schäferhund Riley unterstützt das Team mit seiner Nase, viel Mut und allerlei Hightech-Zubehör.

Als Vierbeiner in die Schlacht

Was Riley alles kann, zeigt ein Demo-Level, in dem ihr nicht nur dank seines Kamera-Rucksacks eine Gegnerbasis ausspäht, sondern den Köter auch direkt steuert. Der Vierbeiner schleicht sich leise an und kann

Einer der Ghosts schaltet lautlos eine Wache aus. Wir sind gespannt, ob leises Vorgehen diesmal eine große Rolle spielen wird.

Im Unterwasser-Level lässt die neue Grafikengine so richtig ihre Muskeln spielen. Hoffen wir, dass sie auf Wii U ähnlich spektakulär wirkt.

Trotz des Zukunftsszenarios wird es keine Sci-Fi-Waffen geben.

Hier seilt sich einer der Ghosts an einer Hochhausfassade im venezolanischen Caracas ab, um in das Gebäude einzudringen.

einzelne Widersacher problemlos selbstständig kampfunfähig machen. Nützlich ist auch Rileys ausgeprägter Geruchssinn. Er kann Sprengfallen erschnüffeln und davor warnen. Eine zweite Gameplay-Demo zeigt die runderneuerte Grafikengine in einer hübschen Kulisse. Bei einem Unterwassereinsatz vor der Küste Brasiliens taucht ihr an einem herrlich farbenfrohen Riff, erforscht Wälder aus Seetang und steuert einen Torpedo auf ein gegnerisches Boot, das daraufhin in seine Einzelteile zerbricht und als spektakulärer Trümmerregen auf euch niedergeht. Alle bisher gezeigten Szenen beweisen, dass die Entwickler mal wieder voll auf das bewährte *Call of Duty*-Rezept setzen: Spektakulär inszenierte Action, griffige Steuerung, abwechslungsreiche Levels und flüssige 60 Bilder pro Sekunde. Ob uns die traditionell eher seichte Story dieses Mal endlich packen wird, können wir noch nicht abschätzen. Diese Skepsis lassen wir uns auch trotz der Mitarbeit des oscarprämierten Hollywood-Autors Stephen Gagan (*Traffic*, *Syriana*) nicht nehmen.

Alles wird ein wenig besser

Neben der aufgemotzten Grafik und der Tatsache, dass ihr nur noch eine einzige Spielfigur steuert statt wie bisher munter zwischen Soldaten hin und her zu wechseln, gibt es noch weitere Neuerungen. In *Ghosts* sind spezielle Manöver für eure Spielfigur möglich, etwa das Rutschen in Deckung, das Springen über Hindernisse oder das Neigen aus der Deckung heraus. Außerdem habt ihr nun endlich die Möglichkeit, das Aussehen eurer Spielfigur im Mehrspielermodus in allen Details zu bestimmen. Und erstmals kämpft ihr auf dynamischen Schlachtfeldern gegen Online-Gegner. Dort können von Spielern etwa Fallen ausgelöst oder Tore geschlossen werden. Es kann sogar passieren, dass ein Erdbeben mitten im laufenden Gefecht das Aussehen einer Mehrspieler-Map verändert. Oder ein Staudamm bricht und überflutet Teile des Gebiets. Das neue *Call of Duty* setzt auch hier auf bewährte Muster: Online werden jede Menge Inhalte und Modi geboten, um euch möglichst lange bei der Stange zu halten. Obendrein wird es auch einen speziellen Koop-Modus geben. Es sieht also so aus, als würde *Ghosts* mal wieder die volle Baller-Packung bieten.

Sebastian Stange

MEINUNG
Sebastian Stange

„Trotz all der Neuerungen wirkt der Shooter sehr vertraut. Wieso auch nicht?“

Das ist schon witzig, wie man auf einen Blick erkennen kann, dass *Ghosts* ein *Call of Duty*-Spiel ist. Und ich finde das gar nicht mal schlimm, denn zum einen braucht eine Spielereihe irgendwo ihre Identität und zum anderen mag ich das geschmeidige Shooter-Feeling der Reihe sehr gern. Ich freue mich dabei vor allem auf den Mehrspieler-Part des neuen Ablegers. Jahr für Jahr gelingt es *Call of Duty* erneut, mich im Winter für einige Wochenenden und zuweilen sogar deutlich länger zu beschäftigen. Darum hoffe ich auf eine lebhafte und freundliche Online-Community auf Wii U und ähnlich coole Features wie bei *Black Ops 2* im letzten Jahr. Die Möglichkeit, dass man mit einem Kumpel gemeinsam in Mehrspieler-Lobbys zocken kann, einer mittels Wii-FB am Fernseher, der andere auf dem Bildschirm des Gamepads, finde ich richtig klasse. Hoffentlich geht das erneut!

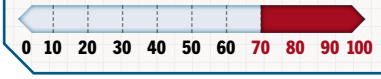
Neben Hochhäusern und Ozeanen erkundet ihr auch das üppige Dickicht eines Dschungels.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Infinity Ward, Treyarch
Alternative: Call of Duty: Black Ops 2
Termin: 5. November 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt aus den Entwicklungs-Tools und zeigen das Spiel in bestmöglicher Grafik. Die Wii-U-Fassung wird gröber wirken.

WERTUNGSTENDENZ



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

Action-Adventure „Wenn es Gott nicht gäbe, müsste man ihn erfinden." Ein berühmtes Zitat und wohl die Grundidee bei der Entwicklung des legendären *Deus Ex*. Gilt das auch für *Human Revolution: DC*?

Hurra, hurra, Adam Jensen ist da! Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die neue Preview-Fassung von *Human Revolution: Director's Cut*. Wir haben die Disc natürlich umgehend unserer N-ZONE-Wii-U zu futtern gegeben und stellen fest: Optisch macht der *Deus Ex*-Protagonist auch auf Nintendos Hardware eine echt gute Figur! Zwar bedarf es zunächst einiger Übung und vielleicht auch einiger Modifikationen an den Steuereinstellungen – das Wii-U-Gamepad ist eben nicht der beste Controller für filigranes Handling – nach etwa ein, zwei Stunden geht uns und wahrscheinlich auch euch das Navigieren, Schleichen, Schlagen und Schießen aber problemlos von der Hand. Insofern können wir uns voll und ganz auf die Tiefenauslotung der Wii-U-Features konzentrieren – und euch dazu Bericht erstatten!

Ein Mehr an Komfort!

Die wichtigsten Änderungen der Nintendo-Fassung finden sich freilich beim Gamepad. Viele der Spielinhalte, die im Original noch auf dem TV stattfanden, werden hier auf den Handheld-Screen des Controllers ausgelagert. Das Verwalten eures Inventars, eurer Upgrade-Menüs und der E-Mail-Datenbank, aber auch das Abfeuern von Waffen, die mit einem Zielfernrohr ausgestattet sind, ist nun Aufgabe des Gamepads. Tutorials, die euch die wichtigsten Spieltechniken beibringen, mit bestimmten Arealen verknüpfte Info-Kommentare, die ihr über das Miiverse mit anderen Spielern teilen könnt, und sogar ein umfangreicher Walkthrough-Berater warten hier ebenfalls auf findige Finger. Ganz nett und vielleicht sogar praktischer als in der Ursprungsfassung, aber ohne echten Gameplay-Mehrwert.

Wenn ihr eine Waffe mit Zielfernrohr anlegt, müsst ihr auf dem Gamepad feuern. Leider endet die dortige Animation nach einem Schuss aber viel zu schnell!

Sobald ihr einen Computer zu hacken versucht, startet das Virus-Minispiel auf dem Gamepad. Auf dem TV könnt ihr euch derweil weiter in der Umgebung umsehen.

Eidos nennt es den „Neuralen Knoten", ihr und wir bezeichnen das Teil aber weiterhin als „Gamepad". So oder so erweist sich der Wii-U-Controller als sehr praktisch.

Einige der Bosskämpfe in *Human Revolution* tragt ihr statt mit Waffen mit Worten aus. Im Original fanden wir diese verbalen Duelle deutlich spannender als die Fights!

Ein Mehr an Kontrolle!

Anders sieht das beim Hacken von Computern aus, das ebenfalls auf dem Gamepad vonstattengeht. So habt ihr die Möglichkeit, eure Umgebung auf dem TV weiter im Blick zu behalten. Im Original war das nicht möglich und führte dazu, dass der Spieler während des Hackens von Feinden überrascht wurde. Die Radar-Minikarte auf dem Wii-U-Gamepad ist ihrem Next-Gen-Pendant ebenfalls überlegen, da sie neben Gegnern auch noch die euch umgebenden Gebäudestrukturen anzeigt. Das macht die Angriffsplanung auf der Wii U leichter und zuverlässiger.

Ein Mehr an Spielspaß?

Ganz wichtig ist auch der Schwierigkeitsgrad: Auf der höchsten Stufe ändert sich für *Human Revolution*-Veteranen nicht all zu viel. Wer den *Director's Cut* des jüngsten *Deus Ex* aber auf der einfachen oder normalen Stufe zockt, macht Bekanntschaft mit einem wichtigen kleinen Detail: Die Energiezellen, die Adams Augmentierungen mit Strom versorgen, laden sich hier mehrfach wieder auf! Das bedeutet: Wenn ihr durch den Einsatz eurer kinetischen Implantate zwei oder mehr der Zellen aufbraucht, füllen diese sich auf den einfacheren Stufen auch von selbst wieder komplett mit Energie. Auf der schwierigsten Einstellung gilt das immer nur für eure erste Batteriezelle; die restlichen Akkumulatoren bleiben so lange leer, bis ihr manuell mit einem der wertvollen und seltenen Biokraftstoff-Nahrungsmittel für Nachschub sorgt. Das hört sich zunächst nur nach einer Kleinigkeit an, nimmt aber massiven Einfluss auf das Gameplay! Zwei stets geladene Energiezellen bedeuten zum Beispiel, dass ihr euch bei aktivierter Unsichtbarkeit frontal an einen Feind heranschleichen und diesen aus eurer Tarnung heraus praktisch gefahrlos k. o. schlagen könnt. Auf der schwersten Stufe bei nur einer geladenen Zelle ist das unmöglich, dort müsst ihr euch erst umständlich und ohne schützende Unsichtbarkeit von hinten an euren Gegner anpirschen. Doch völlig egal, wie knifflig ihr eure Games zocken wollt: Hier kommt demnächst richtig edler, richtig guter, richtig spannender Spielenachschub auf eure Wii U zu! **Benjamin Kegel**

Euer Super-k.-o.-Schlägelchen könnt ihr auf der normalen Stufe gleich mehrfach anwenden – dank Multi-Batterie-Aufladung!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Der Komfort muss noch stärker augmentiert werden, dann ist das Teil spitze!"

Ich bin bekennender *Deus Ex*-Fan und habe die beiden brillanten Spiele (also den ersten und dritten Teil) so oft gezockt, dass ich blind von Raum zu Raum schleichen kann – und was soll ich sagen? Mir gefällt die Wii-U-Version! Die Steuerung auf dem Gamepad muss aber noch verfeinert werden, im Moment reagiert der Touchscreen zu grobschlächtig auf Kommandos. Und warum gibt es eigentlich immer noch keinen Auslagerplatz zum Umsortieren von Gegenständen? Warum muss ich immer noch umständlich Waffen auf den Boden werfen, nur um den Saustall in meinem virtuellen Inventar zu beseitigen? Komm schon, Eidos! Denkt mal an unseren Komfort!

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Eidos Montreal
Alternative: Mass Effect 3
Termin: 2013

Screen-Info: Die Screens haben wir aus der neusten Beta-Version des Spiels aufgezeichnet, daher auch der „Preview"-Schriftzug auf den Bildern.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

WATCH DOGS

Action-Adventure *GTA V* wird Wii-U-Spielern leider vorenthalten. Dafür dürfen sie sich ab November durch die vernetzte Welt von *Watch Dogs* hacken. Wird sich der Cyber-Ausflug lohnen?

Habt ihr gewusst, dass das Haupt-Team, das hinter der Entwicklung von *Assassin's Creed 4: Black Flag* steckt, ein anderes ist als bei den bisherigen Teilen? Tatsächlich übernimmt ein anderer Entwickler-Zweig von Ubisoft Montreal die Kontrolle über die Entstehung des Piraten-Abenteuers. Ihr fragt euch, warum wir euch das erzählen? Nun, jenes Team, welches bisher für die Assassinen-Ausflüge verantwortlich war, arbeitet zurzeit auf Hochtouren an der Fertigstellung ihres neuen Babys *Watch Dogs*, auch für Wii U. Und wir können euch eines verraten: Die Open-World-Erfahrung der Entwickler bemerkt man in ihrem Hacker-Abenteuer an allen Ecken und Enden.

ctOS – Connecting People

Ihr übernehmt die Kontrolle über den selbst ernannten Rächer der Entrechteten, Aiden Pearce, und kämpft beziehungsweise hackt euch durch ein in der nahen Zukunft angesiedeltes Chicago. In dieser Realität ist die schon heute beginnende totale Vernetzung der Welt bereits abgeschlossen: Ampeln, Werbetafeln, Computer, jedes einzelne Smartphone und auch sonst so ziemlich alle elektrischen Geräte sind miteinander verknüpft. Im Hintergrund läuft nämlich ein für Chicago optimiertes Netzwerk namens ctOS, das der Regierung volle Kontrolle über die Stadt und ihre Bürger erlauben soll. Dumm nur, dass Aiden ein Computer-Genie ist und sich mittels seines eigenen Mobiltelefons ebenfalls in sämtliche Geräte illegal einloggen kann. Ähnlich wie ihr bei *Assassin's Creed* Türme finden und erobern müsst, um den Überblick über einen Stadtteil zu erhalten, ist es in *Watch Dogs* eure Aufgabe, schwer bewachte Server zu finden. Sobald ihr diese gehackt habt, steht es euch frei, per Knopfdruck besagte volle Kontrolle über elektronische Geräte auszuüben.

Widewide – wie es mir gefällt

Im Spiel nutzt ihr dieses Feature etwa folgendermaßen: Ihr scannt mittels eures Smartphones einen Passanten und seht anschließend, wie groß die Gefahr ist, dass dieser Opfer einer Straftat wird. Anschließend verfolgt ihr die Figur, wobei

Ab und an lassen sich Pistolengefechte nicht vermeiden. Wenn ihr wollt, könnt ihr dabei eine Zeitlupen aktivieren und so etwa Autoreifen gezielt durchlöchern.

In der Welt von *Watch Dogs* habt ihr Zugriff auf so gut wie jedes technische Gerät. Eine versperrte Tür? Kein Problem, erhackt euch dazu einfach den Zugangscode!

ihr Sicherheitskameras, elektronisch betriebene Türen, Werbetafeln und weitere Gerätschaften hackt und auf diese Weise die Übersicht über den Weg eures Ziels behaltet und eventuelle Feinde ablenkt. Während einige dieser Nebenmissionen fest vorgegeben sind, wird es eine unendliche Anzahl an zufällig generierten Aufgaben geben, wobei euch die Art und Weise, wie ihr eure Mission erledigt, freigestellt ist. Langweilig sollte euch also so schnell nicht werden. Auch in den Hauptmissionen soll Eigeninitiative großgeschrieben werden: Die Entwickler versprechen, dass die Herangehensweise an die Aufgaben von Spieler zu Spieler vollkommen verschieden ausfallen kann. Wir sind gespannt, ob sich diese spielerische Freiheit so wirklich wird umsetzen lassen. Wem all dieser technische Schnickschnack zu langweilig ist, kann die Missionen übrigens meistens auch ganz altmodisch mittels großer und kleiner Wummen und seiner Fäuste bewältigen.

Von hinten: Auch wenn ihr im Spielverlauf Zugriff auf eine Palette an feuergewaltigen Schusswaffen bekommt, ist es meistens ratsam, mit Bedacht vorzugehen. Durch Schleich-Angriffe bleibt ihr unentdeckt.

Helfende Hände, störende Strolche

Auf der E3 etwas präzisiert wurde, wie der Mehrspieler-Aspekt des Abenteuers funktionieren wird. So wird es keinen separaten Multiplayer-Menüpunkt geben. Stattdessen können sich, so ihr das wünscht, jederzeit andere Spieler direkt in euer Spiel einloggen. Anschließend stehen euch diese „Gäste“ dann entweder bei, indem sie euch durch ihre Hack-Fähigkeiten oder durch Feuerkraft in Missionen unterstützen, oder sie erweisen sich als Störenfriede und versuchen, euch durch ihre Taten bei euren Aufgaben zu behindern. Wenn dieses Feature richtig umgesetzt wird, könnte es bestimmt viel Spaß machen, in den Singleplayer-Kampagnen anderer Spieler ein wenig Unsinn zu treiben. Genauere Infos zum Mehrspieler-Part, etwa dazu, wie viel Einfluss man im Endeffekt wirklich auf die Kampagnen anderer Hacker-Genossen hat oder wie viele Leute sich auf einmal in ein Spiel einklinken können, stehen aber noch aus. Zur Hacker-Thematik von *Watch Dogs* passt dieser ungewohnte Mehrspieler-Ansatz auf jeden Fall ungemein gut.

Technisch etwas altbacken

Etwas weniger beeindruckt sind wir bisher von der technischen Seite des Spiels. Das ist zwar angesichts der Bilder, die ihr auf diesen Seiten seht, schwer zu glauben, jedoch zeigen diese nicht die Wii-U-Version des Spiels, sondern jene für die Next-Gen-Konsolen von Sony und Microsoft. Auf der E3 bekamen wir allerdings auch Material aus den Fassungen für die Nintendo-Konsole sowie PS3 und Xbox 360 zu sehen und der Unterschied zu den Next-Gen-Versionen ist definitiv groß. So sind etwa die Texturen der Wii U weniger beeindruckend, die Weitsicht fällt nicht so toll aus und die Entwickler haben eingestanden, dass es durch die technischen Limitationen einige Einschränkungen geben wird. So werden etwa weniger Menschen Chicago bevölkern und nicht ganz so dynamisch auf euch reagieren können, wie es in den Next-Gen-Versionen der Fall sein wird. Der Inhalt des Abenteuers soll aber dennoch auf allen Konsolen der gleiche sein, sodass Wii-U-Besitzer, die mit einer etwas weniger ansehnlichen Technik leben können, sich auf ein voraussichtlich überaus gelungenes Open-World-Abenteuer freuen dürfen. **Lukas Schmid**

Du Opfer: Scannt ihr Passanten, so wird euch angezeigt, wie groß die Chance ist, dass diese Ziel einer Straftat werden. Seid ihr ein netter Junge, so heftet ihr euch dem zukünftigen Opfer an die Fersen und rettet es.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Wer hätte gedacht, dass totale Überwachung so viel Spaß machen kann?“

Gut, mit den technisch brillanten Umsetzungen für PS4 und Xbox One kann die Wii-U-Version von *Watch Dogs* natürlich nicht mithalten und einige Einschränkungen, wie etwa weniger Passanten auf den Straßen, sind unvermeidlich. Dennoch fühlt sich auch diese Version ausgesprochen gut an und spielt sich sehr spaßig. Zudem soll es, so die Entwickler, hinsichtlich des Inhalts und der Story auf den verschiedenen Konsolen keine Unterschiede geben. Ob die Gamepad-Einbindung das Gameplay bereichert, muss sich noch zeigen. Doch auch ohne diese Spielereien überzeugt mich das Spiel schon jetzt, sodass ich es gar nicht mehr erwarten kann, mich endlich durch die Computer-Netzwerke des futuristischen Chicagos zu hacken.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Deus Ex: Human Revolution
Termin: 22. November 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen von Ubisoft und zeigen die Next-Gen-Version des Spiels. Die Grafik auf der Wii U wird ergo definitiv einen ganzen Zacken weniger gut aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Action Da kann kein Attentäter mithalten: Der Star des nächsten Assassin's Creed ist kein Mensch, sondern ein ganzes Segelschiff mit kompletter Mannschaft.

Videospieltester und normale Zocker gleichermaßen befanden sich letztes Jahr wohl beide häufig im selben Dilemma: Das Durchforsten der US-Ostküste im Spiel *Assassin's Creed 3* war zwar gut und schön, doch viel mehr Spaß hatten viele Gamer mit den See-Elementen, die erstmals in der Serie zu sehen waren. Ab einem bestimmten Zeitpunkt in *Assassin's Creed 3* bekam eure Spielfigur die Möglichkeit, mit einem voll funktionstüchtigen Schiff samt Crew die Küste entlangzufahren, bis ganz nach unten Richtung Südamerika. Allerdings waren diese Ausflüge zu einem Großteil nur optional, in Bezug auf die Story wurden die meisten Missionen wie gewohnt an Land erledigt. *Assassin's Creed 4: Black Flag* erfüllt nun allen Nachwuchskapitänen ihren Traum und stellt die hölzernen Dreimaster nun endlich in den Mittelpunkt des Geschehens.

Alle Mann an Bord

Laut den Entwicklern soll der Kahn, der eurem Hauptcharakter Edward Kenway anvertraut wird, wie ein zweiter Protagonist für euch sein. Damit ihr euren Schützling – das Schiff wurde übrigens auf den Namen Jackdaw getauft – auch ins Herz schließen könnt, lässt er sich sehr individuell modifizieren. Besonders bei der Bewaffnung gibt es fortan mehrere Möglichkeiten, gegnerische Flotten auf den Meeresgrund zu schicken. Die Schrot-Kanone ist bestens dazu geeignet, um nahen Schiffen eine volle Breitseite zu verpassen, die auch der Mannschaft

Ganz klar: In der Dunkelheit sind Attentate von mehr Erfolg gekrönt als im Hellen. Gegner sollen im direkten Kampf künftig schwerer zu besiegen sein.

Ab ins kühle Nass: In den tropischen Paradiesen springt man doch gerne mal ins Wasser. Manchmal ist so ein Tauchgang der letzte Fluchtweg.

Schaden zufügen kann. Das genaue Gegenstück zu dieser Waffe findet ihr in Form eines Mörsers, der klar nur für Distanzangriffe konzipiert wurde. Im Übrigen ist der Mörser nicht die einzige Waffe, bei der ihr den Winkel vor dem Abschuss korrekt einstellen müsst. Auch Höhe und Winkel der normalen Kanonen-Batterie muss ab sofort immer richtig justiert werden. Gerade dann, wenn es heftigen Wellengang gibt und euer Ziel mitunter ein paar Meter über euch liegt. Kaputtballern ist nebenbei nicht die einzige Möglichkeit, aus dem Gefecht als Sieger hervorzugehen. Habt ihr den Rumpf der Jackdaw weit genug ausgebaut, kann das Schiff als Rammbock benutzt werden, um kleinere Galeeren einfach über den Haufen zu fahren. Oder ihr springt schon lange vorher über Bord, schwimmt unbemerkt zum feindlichen Boot und erledigt die Crew auf Meuchelmörder-Art. Alternativ geht das selbstredend auch zusammen mit dem Rest eurer Mannschaft im regelrechten Gemetzel. Doch Vorsicht, der offene Nahkampf soll in Zukunft nicht mehr so leicht sein wie noch im Vorgänger. Ein Frontalangriff gegen mehrere Gegner, die euch anschließend umkreisen, soll einem Todesurteil gleichkommen. Wenn dem wirklich so ist: Glückwunsch, Ubisoft, einer der Kritikpunkte an dem Vorgänger ist erfolgreich aus der Welt geschafft worden. Jetzt muss nur noch die Technik stimmen, dann wird der Segelausflug ein echter Höllenritt! **Marco Cabibbo**

MIT MEHREREN PIRATEN KIELHOLT ES SICH GLEICH VIEL BESSER!

Behutsam ausgebaut: Der Mehrspielermodus von *Black Flag* macht nicht viel neu, dafür aber vieles größer.

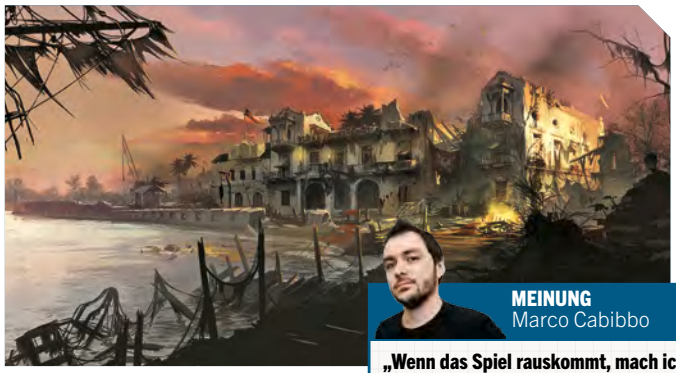
Schon 2010 durften die Meuchelmörder in *Assassin's Creed: Brotherhood* erstmals Jagd auf andere Mitspieler machen. Jedoch nicht wie bei anderen Multiplayer-Titeln, wo es nur darum geht, den anderen möglichst schnell über den Haufen zu schießen. Stattdessen galt es, in einem Meer aus NPCs die richtigen Zielpersonen ausfindig zu machen, ohne selbst von den anderen erwischt zu werden, die das gleiche Ziel verfolgen. Diese spannende Katz-und-Maus-Jagd wird in *Black Flag* nun erweitert.

Ihr habt die Wahl

Die größte Möglichkeit zur Änderung wird direkt an euch übergeben: Ein umfangreicher Regel-Editor beinhaltet genug Tools, um ganz individuelle Matches zu erstellen. Auch solche, in denen es nicht primär darum geht, möglichst leise zu agieren. Zudem will Ubisoft *Black Flag* mindestens zwei Jahre lang aktiv mit Events unterstützen. Selbst kooperative Modi sind erneut mit dabei. Dort müsst ihr mit bis zu drei anderen Spielern sehr gut bewachte Zielpersonen eliminieren oder Truhen vor Plünderern schützen. Nicht so schön: Der Mehrspielermodus soll für Einsteiger noch zugänglicher werden.

Die Charaktere im Multiplayer spielen sich relativ gleich, die Animationen sehen allerdings ganz anders aus.

Da zückt er schon die Pistole: War unsere Entscheidung zu kämpfen hier falsch? Vielleicht hätten wir doch lieber den Rückzug antreten sollen.



Konzeptzeichnungen wie diese zeigen schon jetzt, in was für Locations ihr unterwegs seid.

Da muss nicht mehr viel überlegt werden: Die Kanonen laden und alle so schnell wie möglich das Feuer eröffnen!

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Wenn das Spiel rauskommt, mach ich erst mal ein Fass Rum auf!"

Ein großer Fan der Serie bin ich nie gewesen. Sowohl das Szenario als auch das zu einfache Gameplay haben mich bei jedem Teil schon nach wenigen Stunden immer abgeschreckt. Zumindest Ersteres fand ich im dritten Teil aber sehr erfrischend, genauso wie die tollen Seeschlachten: mit der stärkste Part in *Assassin's Creed 3*. Anscheinend hat Ubisoft das ebenfalls erkannt und baut diesen Teil jetzt rigoros aus. Wenn alles so wird, wie ich es mir vorstelle, könnte *Black Flag* das erste *Assassin's Creed* werden, das ich auch zu Hause in die Konsole lege.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Assassin's Creed 3
Termin: 1. November 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt von Ubisoft selbst. Die Versionen für PS3, Xbox 360 und Wii U sehen dabei nahezu identisch aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SPLINTER CELL BLACKLIST

Action-Adventure Die elf Jahre alte *Splinter Cell*-Reihe hat inzwischen fast schon so viele graue Haare wie ihr Protagonist Sam Fisher. Kann *Blacklist* überzeugen?

So manche Spieleserie erlebt im Laufe ihrer Existenz beachtliche Höhen und Tiefen. Und obwohl der letzte, Xbox-360-exklusive *Splinter Cell*-Ableger, *Convinction*, alles andere als ein schlechtes Spiel war, fühlten sich Schleich-Fans durch das ausgesprochen actionlastige Gameplay verprellt. Während der Nachfolger, *Blacklist,* auf der E3 2012 den Eindruck machte, als würde er sich sogar noch weiter von den Ursprüngen der Reihe entfernen, wurden wir auf der diesjährigen Messe überrascht: Die fast fertige Version des Spiels erinnert viel mehr an die ersten drei *Splinter Cell*-Teile als die viel kritisierten Nachfolger *Double Agent* und *Convinction*.

Aus Drei werde Vier

Die von Korruption und internen Machtkämpfen zerfressene amerikanische Geheim-Organisation Third Echelon, der auch Protagonist Sam Fisher angehörte, ist in *Blacklist* Geschichte. Stattdessen gründet die Regierung eine neue Abteilung mit dem kreativen Namen Fourth Echelon und der altgediente Geheimagent wird als deren neuer Leiter eingesetzt. Ausgehend von eurer Basisstation, einem Flugzeug namens Paladin, und unterstützt von einer Handvoll vertrauenswürdiger Helfer, macht er sich daran, der Terroristen-Vereinigung „Engineers“ das Handwerk zu legen. Diese hat eine Liste mit den Namen aller amerikanischen Agenten gestohlen und vor, die braven Schleich-Kollegen nun einen nach dem anderen auszuschalten. *Splinter Cell*-typisch verspricht die Handlung des Spiels recht spannend, wenn auch ein wenig arg U.S.-patriotisch zu werden. In der Gestalt Fishers schleicht ihr euch nun durch zahlreiche Level, um die Pläne der bösen Buben zu vereiteln.

Wie man sieht, ist das Leben eines Geheimagenten alles andere als einfach. An manchen Stellen des Abenteuers kommt Sam Fisher nur mit guten Reflexen mit den Leben davon.

Zurück zu den Wurzeln

Nach den Tageslicht-Ausflügen in *Convinction* seid ihr nun wieder die meiste Zeit bei Nacht unterwegs, wodurch auch das allseits beliebte Nachtsichtgerät inklusive der drei leuchtenden Punkte ein Comeback feiert. Gewalt ist nach wie vor ein adäquates Mittel, um eine Mission zu absolvieren, brutales Vorgehen wird aber nicht mehr forciert. Die beste Level-Bewertung erhaltet ihr, wenn ihr möglichst heimlich vorgeht und Gegner nicht ins Jenseits schickt, sondern sie umgeht oder sie lediglich bewusstlos schlagt. Habt ihr einen Gegner ausgeschaltet, könnt ihr ihn schultern und in einer dunklen Ecke verstecken – auch dieses Spielelement kehrt nach einer Auszeit im direkten Vorgänger wieder zurück. Aus *Convinction* übernommen wurde hingegen die Mark-and-Execute-Funktion. Um diese zu nutzen, füllt ihr eine Leiste auf, indem ihr Gegner im Nahkampf ausschaltet und besonders stilvolle Attacken benutzt. Anschließend könnt ihr auf Knopfdruck das Bild einfrieren und mehrere Gegner markieren, die Sam daraufhin nacheinander automatisch ausschaltet. Wer dieses simple Spielelement nicht nutzen und lieber auf seine Schleichfähigkeiten setzen möchte, wird aber niemals dazu gezwungen.

Über den Wolken

An Bord der Paladin könnt ihr zwischen den Missionen mit euren Helfern plaudern, eure Ausrüstung für die nächsten Aufträge wählen und mit dem Geld, das ihr für erfolgreich abgeschlossene Aufgaben erhaltet, eure Waffen, Gadgets und die Paladin selbst nach Belieben aufrüsten. Seid ihr etwa ein Spieler, der sich lieber auf dicke Knarren verlässt als ewig in dunklen Ecken zu sitzen, so könnt ihr eure Feuerkraft verbessern. Pazifisten hingegen erweitern beispielsweise ihr Arsenal an nicht tödlichen Gegenständen wie Rauchgranaten. Euer Flugzeug bekommt durch eine Finanzspritze eine verbesserte Krankenstation verpasst, was für mehr Lebensenergie während der Aufträge sorgt. Es ist löblich, dass die Entwickler den Spielern auf diese Weise trotz der verstärkten Ausrichtung aufs Schleichen die Wahl lassen, wie sie die Levels absolvieren wollen. Die Verwaltung des Upgrade-Menüs erfolgt auf der Wii U wenig überraschend über das Gamepad. In den Missionen selbst dient euch der Touchscreen-Controller übrigens als eine Art OPSAT, auf dem ihr nicht nur Waffen auswählt, sondern mit dem ihr auch mittels Bewegungssteuerung Gadgets wie Drohnen bedienen, Gegner markieren und euch auf einer speziellen Karte orientieren könnt.

Gemeinsam statt einsam

Auch abseits der Haupthandlung hat *Blacklist* einiges zu bieten. Neben einer Handvoll von Koop-Missionen, in denen Sam zusammen mit seinem Schleich-Partner Briggs unterwegs ist, könnt ihr auch in einem kompetitiven Multiplayer-Modus euer Können beweisen. Dabei übernimmt eine Seite die Kontrolle über die Geheimagenten-Fraktion, die versucht, in ein bewachtes Gebiet einzudringen, die andere Seite steuert eine Handvoll Söldner, die vorhat, genau das zu verhindern. Anders als die Agenten werden die Söldner übrigens aus der Ego-Perspektive gesteuert. Diese Auseinandersetzungen der agilen, aber schwach bewaffneten Spione gegen feuergewaltige Gegner versprechen – wie schon in den Vorgängern – richtig viel Laune zu machen. Somit hat *Blacklist* das Potenzial, ein ausgesprochen rundes Paket zu werden. Willkommen zurück, Sam – wir haben dich vermisst!

Lukas Schmid

Im sehr interessanten Mehrspieler-Modus treten Geheimagenten gegen Söldner an. Letztgenannte spielen sich übrigens aus der Ego-Perspektive.

Anders als im Vorgänger finden die Missionen in *Blacklist* verstärkt bei Nacht statt. Im Dunklen ist es einfacher, Gegner unbemerkt und lautlos auszuschalten.

Schleich-Veteranen wissen ganz genau, was für ein Vorgehen sich an einer solchen Stelle am besten anbietet. Ein schneller Griff und der Geselle im Zimmer macht Bekanntschaft mit dem Straßen-Asphalt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Entwickler schrauben den Action-Anteil ein wenig zurück – gut so!“

Als das erste *Splinter Cell* vor nunmehr elf Jahren erschien, war ich vom damals innovativen Schleich-Gameplay hellauf begeistert. Während die Serie mit dem dritten Teil meiner Meinung nach ihren Höhepunkt erlebte, ging es danach stetig bergab. Zugunsten einer massentauglichen Action-Ausrichtung fiel ein Großteil dessen, was die Vorgänger auszeichnete, der Schere zum Opfer. Umso schöner, dass nach dem fast vollends actionorientierten *Convinction* mit *Blacklist* wieder ein stärkerer Fokus auf den Schleich-Aspekt gelegt wird samt James Bond-würdigen Gadgets und Levels, die hauptsächlich im Dunkeln angesiedelt sind. Ich freue mich drauf und übe schon mal meine Agenten-Fähigkeiten, indem ich mich Nachts ins Bad schleiche, ohne meine Freundin aufzuwecken.

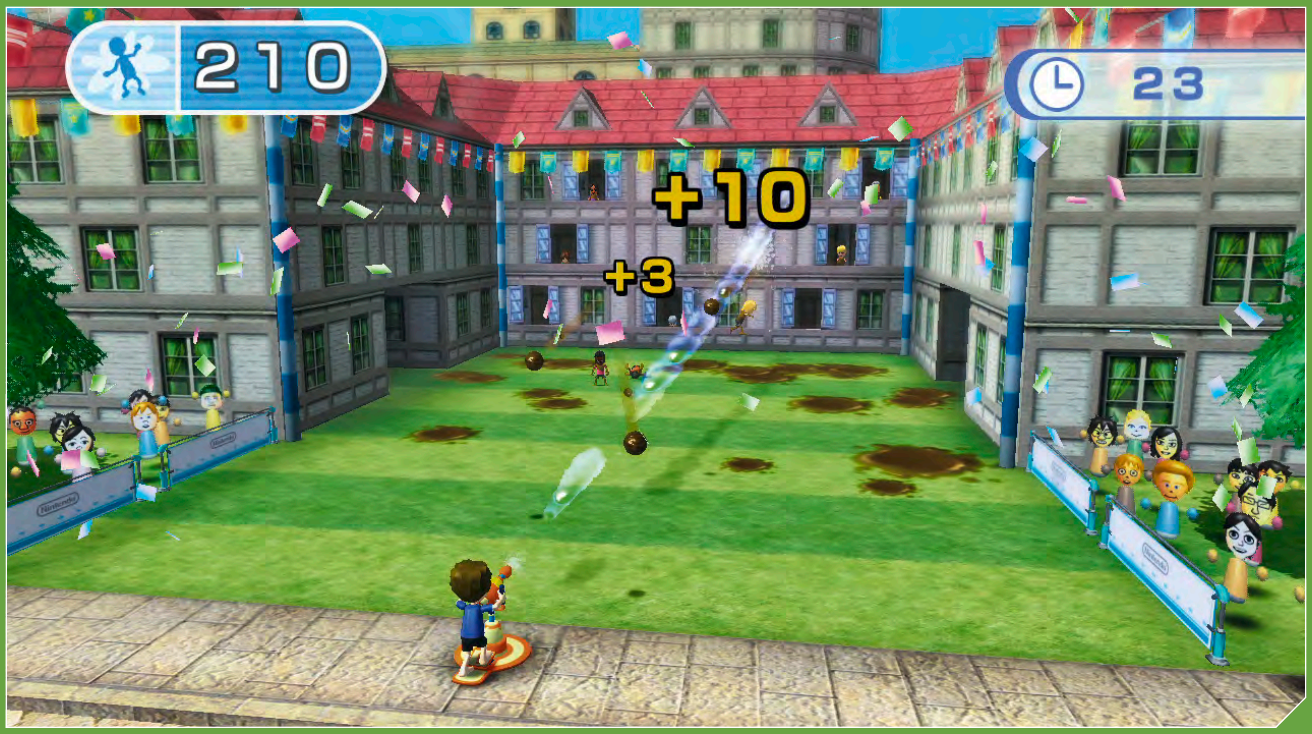
INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Toronto
Alternative: Deus Ex: Human Revolution
Termin: 23. August 2013

Screen-Info: Die Bilder zeigen von Ubisoft bereitgestelltes Pressematerial. Das fertige Spiel dürfte qualitativ etwas weniger gut aussehen als darauf dargestellt.

WERTUNGSTENDENZ

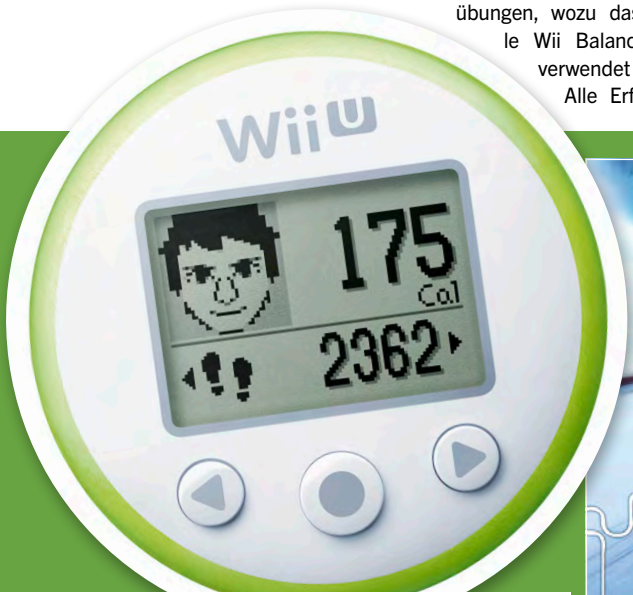
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Wii FIT U

Fitness Bestimmt quält uns alle des Öfteren das schlechte Gewissen: Eigentlich sollten wir doch mal wieder Sport machen …

Den inneren Schweinehund zu besiegen, ist oft ziemlich schwer, oder? Doch *Wii Fit* hat seinerzeit erfolgreich versucht, auch zu Hause für ein bisschen sportliche Aktivität zu sorgen. Mit dem virtuellen Personal Trainer absolviert ihr diverse Dehn-, Gleichgewichts- und Yogaübungen, wozu das spezielle Wii Balance Board verwendet wird. Alle Erfolge, die ihr erzielt, und alle Kalorien, die ihr verbrennt, werden vom Spiel registriert, wodurch ihr eure Fortschritte in Statistiken und Kurven einsehen könnt. Ende des Jahres wird der Nachfolger des Fitness-Erfolgstitels auch für die Wii U erscheinen – das alte Balance Board ist mit diesem Titel kompatibel. Auch hier werden Spaß an Bewegung und Spiel miteinander vereint. Über 20 neue Übungen werden zu allen bisherigen Aktivitäten dazukommen, wobei diesmal jedoch neben dem Balance Board auch das Wii-U-Gamepad zum Einsatz kommt. Solltet ihr bereits Daten bei vorherigen *Wii-*



Dieses Zubehör, das nicht nur optisch ein wenig an den *PokéWalker* erinnert, zählt eure Schritte und andere Aktivitäten, die ihr unterwegs ausführt.

Ihr seid während des Spiels selbst in der liegenden Position, die ihr beim Bobfahren einnehmen würdet.

Auf dem Fernsehbildschirm wird unter anderem die Flughöhe angezeigt. Auf dem Gamepad seht ihr, in welche Richtung ihr balancieren müsst, um punktgenau zu landen.

Fit-Teilen gesammelt haben, könnt ihr diese auch problemlos auf das neue Spiel laden.

Spaß an der Bewegung

Neben den klassischen Kraftübungen ermöglichen die Kombinationen von Gamepad und Balance Board nun auch ganz neue Trainingsmöglichkeiten. Dabei kommen auch wieder eure Miis zum Einsatz und sorgen für Unterhaltung bei den Minispielen. Bei einem der Fitness-Spiele müsst ihr zum Beispiel auf dem Balance Board sitzen, die Beine anheben und euch in verschiedene Richtungen neigen, damit euer Mii auf dem Fernseher sich auf der Eisbahn in die Kurve legt. Bei einer anderen Übung müsst ihr wie zum Sprung in die Knie gehen und dann nach oben schnellen, sodass das Mii auf einem Trampolin in die Luft springt. Nun balanciert ihr so umher, dass die Spielfigur möglichst wieder in der Mitte des Trampolins landet.

Training unterwegs

Mit dem sogenannten *Fit Meter* erhaltet ihr ein kleines Zusatzgerät, das ihr mit euch durch den Alltag nehmt. Unter anderem ist ein Schrittzähler integriert – und offenbar kann es sogar durch die Art der Bewegungen nachvollziehen, was für eine körperliche Aktivität ihr ausübt. Die Daten, die ihr unterwegs gesammelt habt, könnt ihr ganz einfach per Infrarot-Verbindung auf die Wii U übertragen, wo sie euren Statistiken hinzugefügt werden. Da wir schon bei Statistiken sind: *Wii Fit* verkaufte sich seinerzeit über vier Millionen Mal und hat daher Einzug in die Wohnzimmer sehr vieler Familien gehalten. Auch *Wii Fit U* verspricht an den großen Erfolg der Vorgänger anzuknüpfen.

Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Unter dem Christbaum könnte diesmal euer neuer Personal Trainer liegen."

Wer kennt das nicht? Nach einem anstrengenden Schul- oder Arbeitstag will man sich am Abend einfach nur auf die Couch flätzen und abschalten. Auch wenn *Wii Fit U* natürlich nicht den richtigen Sport ersetzen kann oder will, so bietet das Spiel eine gute Möglichkeit, sich dennoch ein bisschen körperlich zu betätigen. Das Ziel der Entwickler ist ja nach eigenen Angaben, zum Sport anzuregen und Spaß an der Bewegung zu vermitteln. Auch ein positiveres Körpergefühl soll erzielt werden. Wenn man dies mithilfe von Spielen erreichen kann, ist das doch eine gute Sache. Neue Konsole, altbewährtes Prinzip. Ich persönlich ziehe trotzdem den Gang ins Fitnessstudio oder einen langen Spaziergang mit dem Hund vor.

NICHT NUR DEN PFUNDEN AN DEN KRAGEN!

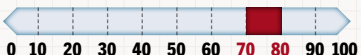
Was war das für eine Überraschung: Bereits kurz nach Ankündigung von *Megaman* und des *Animal Crossing*-Bewohners als spielbare Charaktere in den neuen *Super Smash Bros.*-Teilen sahen wir einen Trailer, in dem die Wii Fit Trainerin als Kämpfer vorgestellt wurde. Was für eine ungewöhnliche und interessante Entscheidung! Die gute Dame wird sicherlich Schwung in die Bude bringen und mit ihren Yoga-Übungen auch die übrigen Kämpfer ganz schön auf Trab halten!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Wii Fit (Plus)
Termin: Dezember 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Nintendo-Presseserver und zeigen, wie auch das fertige Spiel aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ



DISNEY INFINITY

Action Viele der bekannten Helden aus dem Hause Disney und Pixar treffen in einem einzigen Spiel zusammen, das in puncto Kreativität keine Grenzen zu kennen scheint.

Wer von euch *Skylanders* kennt, dem dürfte das Prinzip hinter *Disney Infinity* bekannt vorkommen. Mit dem Startpaket bekommt ihr auch physische Spielfiguren, die ihr auf ein Portal setzt, wodurch die Charaktere auch im Spiel erscheinen. Es gibt etliche Charaktere zu sammeln, von denen jeder andere Fähigkeiten und Eigenschaften hat, die sich auf das Spielgeschehen auswirken. In *Disney Infinity* handelt es sich bei diesen Spielfiguren um bekannte Persönlichkeiten aus dem jüngeren Disney-Universum. Im Starterset sind neben dem Infinity-Portal jedoch lediglich drei Figuren enthalten, namentlich Sulley (*Monster Uni*), Captain Jack Sparrow (*Fluch der Karibik*) und Mr. Incredible (*Die Unglaublichen*). Alle weiteren Figuren müssen für ungefähr 12 Euro dazugekauft werden. Im Trailer sah man unter anderem auch Charaktere aus *Cars*, *Phineas und Ferb* oder *Toy Story*, von denen auch einige zu einem späteren Zeitpunkt als interaktive Spielfiguren veröffentlicht werden. Zum Release sind etwa 20 Stück geplant, weitere können mit der Zeit dazukommen, abhängig vom Erfolg des Spiels. Der CEO von *Avalanche Software* gab sogar an, dass er es toll fände, wenn irgendwann auch *Star Wars*-Charaktere oder *Marvel's Avengers* mit von der Partie wären. Ein Detail, das sich von *Skylanders* unterscheidet, sind die sogenannten Infinity-Bonus-Münzen, die eure Spielfiguren mit zusätzlichen Kräften ausstatten, wie beispielsweise höhere Verteidigung oder außergewöhnliche Waffen. Jeweils vier Münzen könnt ihr gleichzeitig auf einen Charakter anwenden. Doch nur eine einzige Münze ist im Startpaket vorhanden, alle anderen muss man separat erwerben.

Wahllos und kunterbunt zusammengestellte Spielsachen, Actionfiguren und Abenteuer erinnern oft an die Kinderzimmer unserer Jugend, oder?

So viele Möglichkeiten der Spiel- und Levelgestaltung stehen euch offen. Und mit anderen Mitspielern macht alles gleich noch mal mehr Spaß!

Wenn diese mit Superkräften ausgestattete Power-Familie in der Stadt weilt, haben die üblen Schurken nichts zu lachen.

Story-Modus

In *Disney Infinity* gibt es zwei Spielmodi. Der erste ist das Playset: Große Levels, abwechslungsreiche Aufgaben und zahlreiche Nebenquests sorgen für stundenlangen Spielspaß und bieten wahnsinnig viel zu entdecken. Das Manko dabei: Ihr könnt leider nur mit den jeweiligen Figuren in ihrer eigenen Welt spielen: Sulley macht den Campus der Uni unsicher, Captain Jack liefert sich spannende Seegefechte und geht auf Schatzsuche, während Mr. Incredible sich in Metroville um Verbrecher kümmert.

Baukasten für Große

Um die Bezeichnung *Infinity* im Spielnamen zu rechtfertigen, gibt es die Toybox, den zweiten Spielmodus. Alle gesammelten (das heißt oft: gekauften) Inhalte, Bauobjekte und Fahrzeuge des Spiels finden sich hier wieder. Ein überaus umfangreicher, aber dennoch simpel zu bedienender Level-Editor wartet mit schier unbegrenzten Gestaltungsmöglichkeiten auf: Baut Schlösser, Jump&Run-Passagen oder kunterbunte Rennstrecken, ganz wie ihr wollt. Eurer Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Diese Funktionen machen mit Sicherheit das Besondere beim Spiel aus. Das Tolle daran: In der Toybox können alle vorhandenen Charaktere miteinander spielen. Mit bis zu drei Freunden ist in diesem Spielmodus auch für große Multiplayer-Unterhaltung gesorgt. Man sieht also: Schon mit dem Basispack erwartet euch eine große Auswahl von Dingen, die ihr erleben könnt. Doch so richtig entfaltet sich die Wirkung des Spiels eben erst, wenn ihr weitere Inhalte dazukauft.

Stefanie Groß

Szenen aus den Filmen nachstellen, seine eigenen Geschichten erfinden oder etwas komplett Neues erschaffen – in diesem Spiel könnt ihr all dies verwirklichen. Es gibt keine Regeln oder Grenzen, außer die eurer eigenen Fantasie!

Captain Jack und Davy Jones ziehen an einem Strang? Wie geht das denn? Solche Szenen sind nur in der Welt von *Disney Infinity* möglich. Zusammen stellen sie sich den Gegnern in actionreichen Schwertkämpfen.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Da baut wohl jemand auf dem Erfolg von *Skylanders* auf."

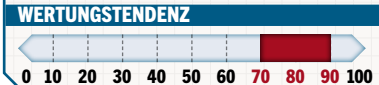
Level-Editoren, in denen man nach dem Baukastenprinzip eigene Welten ganz nach den eigenen Vorstellungen gestalten kann, haben es mir schon immer angetan. Was habe ich damals Zeit damit verbracht, eigene Stages bei *Super Smash Bros. Brawl* zu erstellen! Was mich allerdings bei *Disney Infinity* etwas verstimmt, ist die Tatsache, dass man nur dann in den vollen Genuss des Spiels kommt, wenn man für teures Geld viele, viele Zusatzinhalte dazukauft. Für stolze 70 Euro sollte man doch eigentlich erwarten können, dass man etwas mehr als nur die allernötigste Grundausstattung bekommt. Solange der Spielspaß die zusätzlichen Kosten rechtfertigt, soll's mir jedoch recht sein!.

INFOS

Hersteller: Disney Interactive
Entwickler: Avalanche Software
Alternative: Skylanders
Termin: 22. August 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Nintendo-Presseserver und der offiziellen Seite von Disney Interactive und zeigen uns die grafische Qualität des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ



POKÉMON X UND Y

Rollenspiel Mit dabei: Das neue böse Team, Arenaleiter und erweiterte Online-Funktionen!

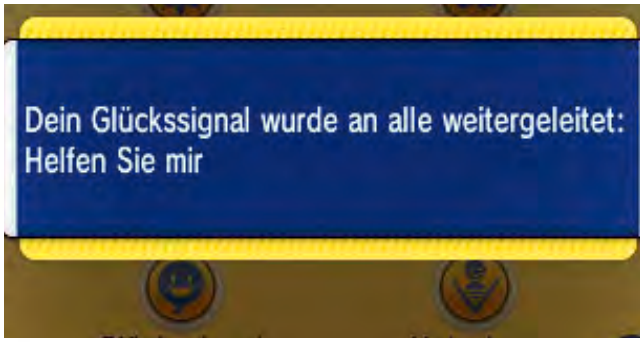
Die kleine Schwester von Citro hilft diesem, möchte dafür im Gegenzug aber auch eine gute Show sehen, wenn ihr Bruder gegen einen Herausforderer antritt!

Die offensichtliche Neuigkeit zuerst: Es wurden wieder neue Pokémon-Arten vorgestellt! Bis Ende Juli gesellten sich zu den bisher bekannten sechs neue Exemplare hinzu, die wir euch samt der beteiligten Charaktere, Screenshots, Artworks, Attacken und Fähigkeiten auf der nächsten Seite in einem Extrakasten vorstellen. So können wir uns hier im Fließtext nämlich sofort den noch spannenderen Informationen widmen – denen zum neuen Team Flare etwa!

Seit der ersten Generation der Liebling vieler Spieler: Lapras, das Transport-Pokémon. Wenn ihr unbedingt eines haben wollt, könnt ihr es euch über die GTS besorgen. In diesem Fall müsst ihr dazu lediglich ein Pikachu eintauschen.

Team Rocket 2.0?

Würde man Team Flare mit drei Worten beschreiben wollen, wären diese momentan vermutlich „geheimnisvoll“, „geldfixiert“ und „orange“. „Geheimnisvoll“, weil man über diese Organisation, die erst vor Kurzem in der Kalos-Region aktiv geworden ist, noch sehr wenig weiß. „Geldfixiert“, weil man einem offiziellen Screenshot immerhin entnehmen kann, dass ein Mitglied dem Spieler eröffnet, wie gut sich mit wiederbelebten Fossilien Geld verdienen lässt. Und „orange“, weil ihre Uniformen nicht nur stilsicher sind, sondern zudem auch ganz in dieser Farbe gehalten – passend zum Namen des Teams. Was Team Flare auch genau vorhat – wir dürfen getrost davon ausgehen, dass es nichts Gutes ist. Momentan sieht die Organisation nach einer nur an Profit interessierten Gesellschaft in der Tradition von Team Rocket aus – seit der dritten Generation hatten die bösen Teams eigentlich stets höhere Ziele: Team Aqua und Magma wollten das Land nach ihren Vorstellungen formen, Team Galaktik sogar Raum und Zeit und Team Plasma hatte Interesse daran, die Pokémon von der Unterdrückung durch die Menschen zu befreien. Aber da Geld auch immer Macht bedeutet und Team Flare offenbar über einige Finanzreserven ver-



Wenn ihr in Not seid, könnt ihr an eure Online-Freunde oder lokale Mitspieler ein Glückssignal versenden. Sollten diese freundlich gesinnt sein, helfen sie euch.

Sport ist Mord? Diese vermeintliche Weisheit halten viele Menschen für überholt. So auch Lino, der klettert, radelt und auch noch als Arenaleiter arbeitet.

fügt, dürfen wir gespannt sein, für welche Zwecke sie diese genau verwenden wollen.

Kampf dem Professor!

Doch die Rüpel von Team Flare sind nicht die einzigen neuen Charaktere, die mit den neuen Pokémon-Parts ihre ruhmreiche Premiere feiern! Zu Beginn des Spiels wird euch Professor Platan – nach dem Einstand der ersten weiblichen Professorin Esche in Generation 5 nun wieder ein Mann, dessen Name sich von der Baumart der Platanen ableitet – den Pokédex überreichen und euch während eures Abenteuers mit nützlichen Tipps zur Seite stehen. Zum ersten Mal überhaupt werdet ihr außerdem gegen einen Professor kämpfen können, denn Platan fordert euch im Spiel sogar mehrmals heraus. Echte *Pokémon*-Cracks wissen, dass dieses Feature schon in der ersten *Pokémon*-Generation eingeplant war: Dort sollte man am Ende des Spiels gegen Professor Eich und sein starkes Team antreten. Die Idee wurde aber verworfen und erst jetzt – etwa 17 Jahre später – wieder aufgegriffen. Professor Platans Labor findet sich in Illumina City, der Hauptstadt von Kalos.

Abgerundet wird die Vorstellung der neuen Charaktere durch zwei neue Arenaleiter: Lino ist ein wahres Sport-Ass und begibt sich, wenn er nicht gerade neue Herausforderer bekämpft, gerne auf Rad- oder Klettertouren. Da er außerdem viele andere Sportarten betreibt, darf damit gerechnet werden, dass er Pokémon vom Typ Kampf einsetzt – diese Information wurde bislang aber nicht bestätigt.

Citro hingegen hat sich aller Voraussicht nach auf Wesen vom Typ Elektro spezialisiert. Zusammen mit seiner Schwester Heureka ist dieser Wissenschafts-Liebhaber an neuen Geräten und nicht nur an der Stärke seiner Pokémon, sondern auch an seiner Beziehung zu ihnen interessiert.

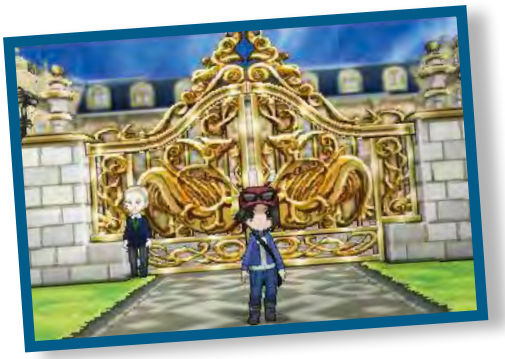
Pokémon trifft Internet

Aber die Entwickler bei Game Freak begnügen sich nicht mit neuen Pokémon und Charakteren: *X* und *Y* sind schon jetzt die *Pokémon*-Spiele mit den mit Abstand meisten Online-Features der Serie, die den Spielspaß mutmaßlich erweitern sollen. So wurden nicht nur neue Aspekte des Player-Search-Systems (PSS, siehe dazu auch unsere *Pokémon*-Vorschau in der vergangenen Ausgabe) vorgestellt, sondern auch eine Überarbeitung der Global Trade Station (GTS), die seit *Diamant* und *Perl* existiert, angekündigt. Neu ist zum Beispiel das sogenannte „Holo-Log“, das im Prinzip ein weiterentwickelter PokéCom beziehungsweise PokéNav ist: Über ihn könnt ihr mit euren Freunden und Bekannten kommunizieren und so etwa erfahren, wo gerade ein Schwarm besonderer Pokémon aufgetaucht ist oder wie es um euren Pokédex bestellt ist. Der optische Clou dabei: Ihr seht ein Hologramm des Gesprächspartners vor euch, ähnlich wie in den *Star Wars*-Filmen! Zudem fungiert das Holo-Log als Verbindung des Spiels zum StreetPass-Feature des 3DS, wodurch ihr über das Log auch Informationen zu Spielern erhalten könnt, an denen ihr in der realen Welt vorbeigegangen seid.

Mit anderen Spielern könnt ihr die ebenfalls neu eingeführten „O-Kräfte“ tauschen. Diese O-Kräfte ähneln den Fähigkeiten, die ihr schon in *Schwarz 2* und *Weiß 2* über das Spielen mit anderen realen Spielern erhalten konntet, und sie ermöglichen euch unter anderem das leichtere Fangen von Pokémon über einen bestimmten Zeitraum oder die Erhöhung des Angriffs-Werts

Meister Yoda lässt grüßen: Das Holo-Log kommt mit waschechten Hologrammen eurer Gegenüber daher. Das können aktuelle Smartphones noch nicht!

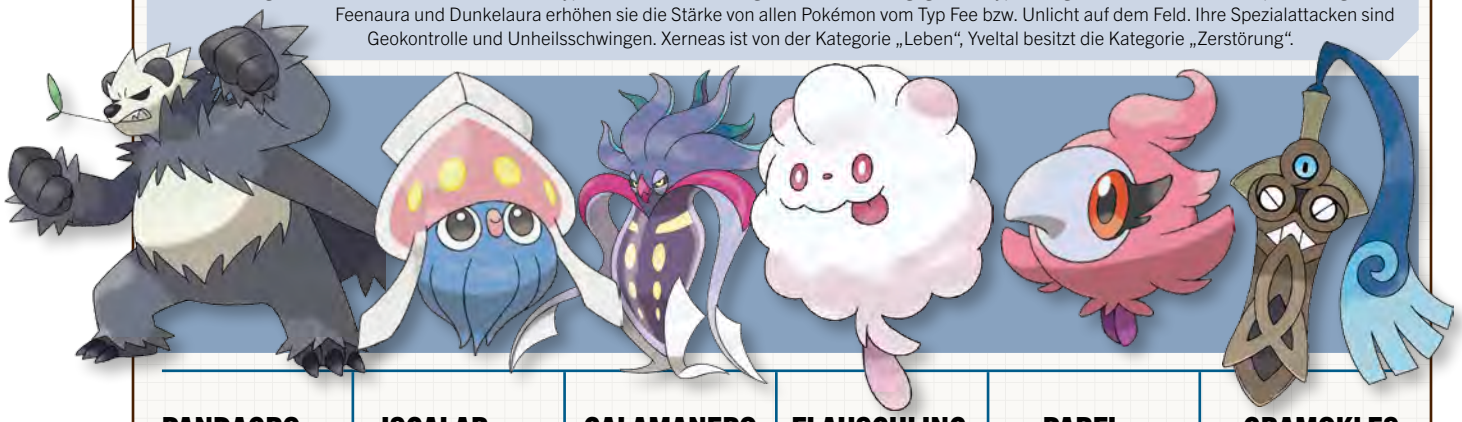
Arenaleiter Citro trägt zumindest zwei seiner zahlreichen Erfindungen immer mit sich herum: einen Greifarm und ein Radar.



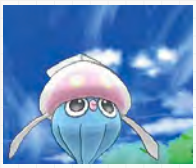
Wie ein echter Fotograf kommt ihr Schritt für Schritt zum perfekten Bild: Erst nehmt ihr das Motiv ins Visier, dann zoomt ihr heran und justiert schließlich noch die Schärfe. Bitte lächeln!

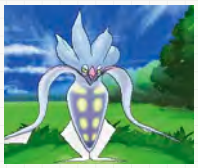
DIE NEU VORGESTELLTEN POKÉMON IM ÜBERBLICK

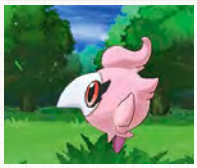
Bevor wir euch, wie angekündigt, weiter unten die neu vorgestellten Pokémon zeigen, haben wir noch zusätzliche Informationen zu bereits bekannten für euch: Das Legendäre Pokémon Xerneas wird den Typ Fee besitzen, sein Gegenstück Yveltal dagegen die Typen Flug und Unlicht. Mit ihren Spezialfähigkeiten Feenaura und Dunkelaura erhöhen sie die Stärke von allen Pokémon vom Typ Fee bzw. Unlicht auf dem Feld. Ihre Spezialattacken sind Geokontrolle und Unheilsschwingen. Xerneas ist von der Kategorie „Leben“, Yveltal besitzt die Kategorie „Zerstörung“.



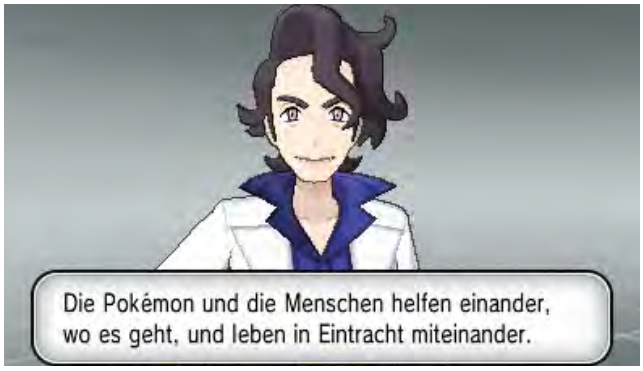
	PANDAGRO	ISCALAR	CALAMANERO	FLAUSCHLING	PARFI	GRAMOKLES
KATEGORIE	GAUNERBLICK	ROTATION	INVERSION	ZUCKERWATTE	PARFUM	KLINGENKRAFT
TYP	KAMPF/UNLICHT	UNLICHT/PSYCHO	UNLICHT/PSYCHO	FEE	FEE	STAHL/GEIST
FÄHIGKEIT	EISENFAUST	UMKEHRUNG	UMKEHRUNG	ZUCKERHÜLLE	HEILHERZ	SCHILDLOS
BESCHREIBUNG	Pandagro entwickelt sich aus Pam-Pam. Es ist ein streitlustiges Pokémon, aber hat auch ein gutes Herz und lässt es nicht zu, dass Schwächere gemobbt werden.	Die blinkenden Punkte auf seinem Körper ermöglichen ihm, anderen Pokémon den Willen zum Kämpfen zu rauben. Es setzt diese Fertigkeit ein, um vor stärkeren Gegnern zu fliehen und sich vor ihnen zu verstecken.	Calamanero entwickelt sich aus Iscalar. Von allen Pokémon verfügt es über die stärksten hypnotischen Kräfte und kann seine Gegner nach Belieben kontrollieren.	Flauschling gibt es nur in *Pokémon X*. Es liebt Süßigkeiten und frisst nichts anderes, weswegen sein Körper so süß und klebrig ist wie Zuckerwatte.	Parfi ist ein Pokémon, das nur in *Pokémon Y* in freier Wildbahn zu finden ist. Es verströmt einen einzigartigen Duft, der jeden verzückt, der ihn riecht.	Ein Gramokles wird geboren, wenn sich die Seele eines Verstorbenen in einem Schwert festsetzt, das einst Menschen gehört hat. Das blaue Tuch an seinem Griff kann Lebenskraft aussaugen!
ATTACKE (N)	HAMMERARM U.A.	INVERTIGO2 U.A.	HYPNOSE U.A.	NOCH UNBEKANNT, EVENTUELL FADENSCHUSS	DIEBESKUSS2 U.A.	SCHWERTTANZ U.A.







Legende: 1= neue Fähigkeit, die mit *X* und *Y* eingeführt wird. Zuckerhülle schützt alle Teammitglieder vor dem Einschlafen. 2= neue Attacke, die mit *X* und *Y* eingeführt wird. Invertigo (Typ Unlicht) kehrt alle Statusveränderungen des Ziels um, Diebeskuss (Typ Fee) funktioniert ähnlich wie etwa Blutsauger und zieht dem Gegner KP ab, bevor ein Teil davon den eigenen KP hinzugefügt wird.



Professor Platan überrascht mit völlig neuen Erkenntnissen: Pokémon und Menschen helfen einander, wo es geht! Und sie leben in Eintracht miteinander!

Team Flares Mitglieder tragen Sonnenbrillen und schicke Anzüge. Der neuen Organisation aus Kalos geht offenbar nur eines über Mode: Geld.

des Taschenmonsters an der Spitze eures Teams. Zur Kommunikation mit anderen könnt ihr außerdem das sogenannte „Glückssignal" verwenden: Hierbei gebt ihr eine kurze Nachricht ein, die dann anderen mit dem Internet oder lokal verbundenen Spielern angezeigt wird. So könnt ihr eure Gefühle oder Hilferufe aussenden und auf die Hilfe der anderen, die nun Bescheid wissen und euch eine O-Kraft senden könnten, hoffen.

Hobbyfotografen gesucht!

Ebenfalls nicht unerwähnt lassen wollen wir die Fotoschilder: Dieses kleine Gimmick lässt euch an bestimmten Orten in der Spielwelt Fotos schießen und dabei wichtige Dinge, die es auch bei einer echten Kamera zu beachten gibt, einstellen. Verändert also den Fokus, die Blende, Belichtungszeit oder Helligkeit, um das perfekte Foto zu knipsen und damit euer Online-Portfolio zu verschönern. Zu guter Letzt noch das Kampf-Plaza: Dort könnt ihr euer Können in Kämpfen gegen zufällige, unbekannte Gegner unter Beweis stellen. Wählt hier, ob ihr lieber an lockeren Trainingskämpfen oder an den schwierigeren bewerteten Kämpfen teilnehmen wollt, um in einer Online-Rangliste ganz nach oben zu gelangen. Natürlich könnt ihr online auch Pokémon tauschen – über die neu gestaltete GTS, über die ihr jetzt Pokémon suchen könnt, die ihr im Spiel noch nicht gesehen habt, was zuvor nicht möglich war. Hier bietet sich auch erstmals die Möglichkeit, einen „Wundertausch" durchzuführen. Dafür gebt ihr eines eurer Pokémon zum Tausch frei, das daraufhin sofort und ohne Umwege gegen ein anderes Pokémon von einem Spieler irgendwo auf der Welt getauscht wird. Das Interessante: Ihr wisst vorher nicht, welches Pokémon ihr erhalten werdet. Mit etwas Glück könnt ihr also ein sehr seltenes Pokémon erhalten – oder eine völlige Niete ziehen.

Probleme beim Fang eines bestimmten Pokémon? Dann probiert doch mal den Einsatz dieser O-Kraft aus! Sie erhöht eure Chancen ein wenig.

Neue Entwicklungsoptionen

Die Pokémon Company bestätigte außerdem, dass es erneut editionsspezifische Pokémon geben wird, also Pokémon, die man entweder nur in *Pokémon X* oder *Pokémon Y* fangen kann. Beispiele dafür sind Scampisto, Flauschling und Xerneas (nur in *X*) sowie Algitt, Parfi und Yveltal (nur in *Y*). Zudem dürfte es eine völlig neue Entwicklungsmethode geben – unter anderem Pam-Pam soll nur durch diese Methode zu Pandagro werden können.

Max Drews

MEINUNG
Max Drews

„Es ist gut, dass online einiges getan wird."

Neue Pokémon, Charaktere, Attacken und Fähigkeiten – mit diesen Enthüllungen war zu rechnen und darf auch für die kommenden Monate bis zum Erscheinen der Spiele am 12. Oktober gerechnet werden. Die neuen Figuren gefallen mir weiterhin gut – viel interessanter sind aber die neuen Online-Features, die gerade im letzten Monat vorgestellt wurden, denn hier hat die *Pokémon*-Serie noch einiges nachzuholen. Die Überarbeitung der GTS, die momentan noch eher einem Pokémon-Schwarzmarkt denn einer seriösen Tauschplattform gleicht, ist bitter nötig – der Wundertausch gefällt mir dabei besonders gut. Mit *X* und *Y* macht die Serie, was den Online-Bereich angeht, zunächst einmal einen wichtigen Schritt Richtung Gegenwart – und vielleicht sogar in die Zukunft? Gerade im Internet haben die Taschenmonster noch so viel Potenzial!

Die Katze im Sack – oder wahlweise das Mammut, der Vogel und der Igel: Beim Wundertausch bestimmt der Zufall, welches Pokémon ihr für eures erhaltet. Wie geschaffen für Freunde des Risikos!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2
Termin: 12. Oktober 2013

Screen-Info: Die Artworks und Screenshots stammen von der Webseite zu *Pokémon X* und *Y* und lassen keine Anzeichen auf nachträgliche Verschönerung erkennen.

WERTUNGSTENDENZ

ETRIAN ODYSSEY IV: LEGENDS OF THE TITAN

Rollenspiel Raus aus dem Dungeon, rein ins Grüne und ab in die Lüfte: *Etrian Odyssey* setzt mit dem vierten Teil endlich wieder Fuß aufs europäische Festland.

Das Genre der Rollenspiele ist breit gefächert. Auf der einen Seite gibt es die mit vielen Zwischensequenzen pompös zur Schau gestellten Blockbuster-Titel wie *Tales of* oder *Final Fantasy*. Diesen stehen die kleineren Nischentitel gegenüber, bei denen der Schwerpunkt vor allem auf einem komplexen, klassischen Gameplay liegt. Auf Seite 58 gibt es mit *Project X Zone* schon mal ganz klar einen Kandidaten der zweiten Kategorie. Auch mit *Etrian Odyssey IV*, das über ein Jahr nach Erscheinen der japanischen Version endlich die hiesigen Gefilde erreicht, erhaltet ihr Zugriff auf einen Titel, der die RPG-Werte der alten Schule aufleben lässt. Und die sind ganz und gar nicht veraltet, sondern immer noch spielenswert.

Gruppenarbeit

Bevor es ins nächste Verlies zur Monsterjagd geht, muss vorher eine maximal fünf Mann starke Truppe generiert werden. In *Etrian Odyssey IV* gibt es keine offizielle Hauptfigur, sondern ihr erlebt die Story aus der Sicht eurer Gilde. Bereits beim Rekrutieren eures Teams wird klar, dass ihr keine Aktion in diesem Spiel halbherzig angehen solltet. Es gilt nicht nur, eine gesunde Mischung aus Kämpfern und Supportern (siehe Kasten) zu finden, auch die Talentpunkte – pro Charakterlevel steht einer zur Verfügung – wollen sinnvoll angelegt werden. Gut aufeinander abgestimmte Skills und Teams entscheiden später darüber, ob ihr die Dungeon-Plünderei übersteht oder nicht. Anders als in den direkten Vorgängern gibt es diesmal keinen einzelnen Kerker, sondern verschiedene Orte, die ihr auf der Weltkarte erst mit eurem Heißluftballon finden müsst. In *Etrian Odyssey III* war die Seefahrerei noch eine große, optionale Nebenquest.

Tödliche Neugier

Ist der Zielort erreicht, entfaltet der Touchscreen sein wahres Potenzial: Während ihr auf dem oberen Bildschirm das Verlies aus der Ego-Perspektive erkundet, wird unten jeder Schritt kartografiert, den ihr auf dieser Etage lauft. Mit dem Stylus habt ihr zusätzlich noch die Möglichkeit, Wände, Tü-

Bevor eure Schützlinge angreifen, legt ihr vorher in aller Ruhe fest, wer was macht. Je agiler der Held ist, desto eher kommt er zum Zug. Hoffentlich vor dem Gegner.

Mit einem bunten Ballon sucht ihr auf der Weltkarte nach neuen Verliesen oder versteckten Orten, wo es besonders gute Items abzustauben gibt.

DIE KLASSEN

Ein kurzer Überblick über alle im Spiel vorkommenden Charakterklassen. Von jeder Klasse könnt ihr aus vier verschiedenen Modellen wählen, die ihrerseits zwei Farbmuster aufweisen.

LANDSKNECHT

Ausbalancierte Nahkämpfer, die ihr am besten in die erste Reihe stellt. Dort können sie mit Schwertern und Degen ordentlich Schaden austeilen und dazu noch die Moral der Truppe festigen. Bietet sich dafür an, später Klassenkombinationen einzugehen.

MEDIC

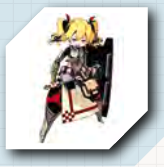
Mit die schwächste Klasse, was den Angriff betrifft. Auch die Verteidigung ist eher unterer Durchschnitt. Dafür ist der Medic der beste und umfangreichste Heiler im Spiel. Ein Talent, das über den gesamten Spielverlauf hinweg überaus nützlich sein wird.

SNIPER

Ideal dazu geeignet, um Gegner mit den passenden Fertigkeiten festzunageln. Auch kritische Treffer von ihnen können monströsen Schaden anrichten. Fühlen sich in beiden Reihen wohl, doch die hintere sollte vorgezogen werden, da Sniper nicht viel aushalten.

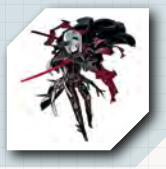
FORTRESS

Ganz passable Angriffswerte und nicht die schnellsten, dafür aber ein Fels in der Brandung. Zieht im Idealfall die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich und wird nebenbei von seinen Kameraden geheilt, während der Rest zum Gegenangriff übergeht.



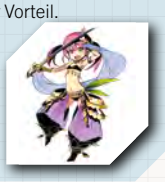
NIGHTSEEKER

Hochspezialisierte Attentäter, die feindlichen Angriffen lieber ausweichen sollten, da sie selbst nicht allzu viele Treffer vertragen. Können außerdem noch Flüche und andere Status-Veränderungen über den Gegner verhängen.



DANCER

Quasi das genaue Gegenteil vom Nightseeker. Noch schwächer im Verteidigen, doch keine andere Klasse besitzt so gute Skills, um der Gruppe Sonderboni und erhöhte Status-Werte zu verleihen. In längeren Kämpfen ein großer Vorteil.

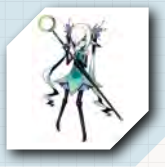


RUNEMASTER

Wo physische Attacken nichts mehr nützen, kommt die Runenmagie ins Spiel. Ihre Elementar-Zauber können großen Schaden anrichten, selbst bei ganzen Gegner-Formationen, dafür beißen sie selber schnell ins Gras und benötigen Magiepunkte.

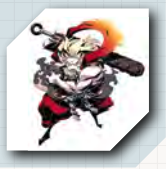
ARCANIST

Eine Mischung aus Nightseeker und Runemaster. Aufgrund dünner Ärmchen nicht für den Nahkampf gemacht, sind sie dafür in der Lage, den Kontrahenten wirksam zu verfluchen. Heben zudem Boni vom Gegner auf. Arcanists sind nicht von Anfang an verfügbar.



BUSHI

Jetzt wird's tierisch: Bushi sind eine Art Tiermensch, setzen vor allem rohe Gewalt ein und halten zudem einiges aus. Mit zwei Waffen in der Hand steigert sich ihr Potenzial sogar noch. Leider sehr langsam und im Berserker-Zustand nicht mehr kontrollierbar.



IMPERIAL

Mit die effektivste Klasse im Spiel, die erst später zur Verfügung steht. Hohe Angriffs- und Verteidigungswerte, gepaart mit nützlichen Fähigkeiten. Ihre Waffen können jedoch überhitzen, daher will jede Offensive vorher gut überlegt sein.

ren, Geheimgänge oder andere besondere Stellen zu markieren, damit ihr später eine detailreiche Karte zur Verfügung habt und nicht vergesst, wo eine wertvolle Abkürzung war. Anfangs wird *Etrian Odyssey IV* mit jedem neuen Stockwerk versuchen, euch zur Weißglut zu treiben. Ist aber erst mal ein Weg durch das endlose, verschnörkelte Labyrinth gefunden und die Geheimtür neben der Treppe zum nächsten Stockwerk geöffnet, geht alles viel angenehmer und schneller. Wenn da nicht noch die zahlreichen, zufällig in Erscheinung tretenden Gegner wären. Setzen euch normale Monster schon ordentlich zu, müssen die besonderen, jederzeit sichtbaren FOEs um jeden Preis umgangen werden. Diese extrem starken Kreaturen werden erst einige Stunden später für euch interessant. Besiegte Monster bringen euch nicht nur Erfahrungspunkte ein, sie hinterlassen zudem wertvolle Materialien, die in der Stadt bei diversen Händlern verkauft und in neue Ausrüstung umgewandelt werden können.

Die helfende Hand

Dieses Prinzip aus Dungeon erforschen und Gruppe aufleveln ist mit jedem neuen *Etrian Odyssey* erweitert und verfeinert worden. Teil 4 bildet da keine Ausnahme. Anfängern, die im Vorgänger noch chancenlos zerstört wurden, bieten die Macher des Spiels nun einen Casual Mode an. Wenn ihr diesen aktiviert, werdet ihr bei einem Game Over zurück zur Stadt gebracht und nicht wie gewohnt ins Hauptmenü. Die gerade erwähnten FOEs sind nun animierte 3D-Modelle und keine orangefarbenen Kreise mehr. Das macht es einfacher zu erkennen, was genau da auf euch zu läuft. Doch das sind nur Tropfen auf dem heißen Stein. *Etrian Odyssey IV* ist genauso fordernd wie seine Vorgänger, findet darin aber gleichzeitig seine Stärke. Das Zusammenspiel der eigenen Truppe ist phänomenal ausgebaut, der Forscherdrang und die Lust nach neuen Items extrem hoch und beim Umfang kommt ihr locker auf einige Dutzend Stunden Spielzeit.

Marco Cabibbo

Die starren Monster-Porträts sind Geschichte: *Etrian Odyssey IV* wartet mit animierten Monstern auf, die aber nichts von ihrem Schrecken eingebüßt haben.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Mein Lieblings-Grinder kehrt zurück. ich bin entzückt. "

Auf die Frage, was denn das beste RPG der letzten Jahre sei, habe ich immer sofort eine klare Antwort parat: *Etrian Odyssey III*. Ich gehe sogar so weit und behaupte, dass ihr mit dem Spiel das am meisten durchdachte Rollenspiel der letzten Dekade bekommt. Das Spiel ist fordernd, aber nie unfair. Das Leveldesign komplex, aber sehr ausgeklügelt. Die Charakterklassen sehr unterschiedlich und in viele Richtungen spezialisierbar. Und für den Soundtrack würde ich nach wie vor einen dreistelligen Betrag hinblättern. Selbst wenn *EO4* dem Vorgänger nicht das Wasser reichen kann, wartet hier ein riesiger Rollenspiel-Geheimtipp auf euch!

INFOS

Hersteller: NIS America
Entwickler: Atlus
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: 30. August 2013

Screen-Info: Die Bilder, die ihr auf diesen beiden Seiten seht, stammen noch aus der englischsprachigen US-Version, die seit Februar erhältlich ist.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

HOMETOWN STORY

Simulation Natsume werkelt an einem neuen Franchise. Wird sich *Hometown Story* ebenso etablieren können wie der große Bruder *Harvest Moon*?

Bereits im letzten Jahr ließ die Firma Natsume verlauten, an einem neuen Titel namens *Project Happiness* zu arbeiten. Auf der diesjährigen E3 erfuhr man dann, dass das Spiel nun unter dem Namen *Hometown Story* auf den Markt kommen wird. Entwickelt wird das Spiel vom Schöpfer der *Harvest Moon*-Serie, Yasuhiro Wada, was sich auch deutlich im Gameplay und der ganzen Aufmachung dieses neuen Titels niederschlägt. Dennoch soll es einige eklatante Unterschiede zur beliebten Farm-Simulation – oder auch anderen verwandten Spielen wie *Animal Crossing* geben. Wir haben alle bislang veröffentlichen Infos für euch zusammengetragen.

Euer eigener Laden

Zu Beginn erstellt ihr euch einen Charakter – wahlweise Junge oder Mädchen – und passt seine Frisur, Kleidung und das Gesicht nach euren Wünschen an. Eure Figur erbt das Geschäft der Großmutter und soll den Laden wieder auf Vordermann bringen. Anfangs habt ihr natürlich nur sehr begrenzte finanzielle Mittel zur Verfügung. Durch gute Angebote und geschickte Aufstellung eurer Waren lockt ihr Kunden an. Diese spülen dann Geld in die Kasse, wodurch sich euer Geschäft erweitern lässt. Wenn ihr aber mal keine Lust habt, hinter dem Tresen zu stehen, dürft ihr auf Erkundungstour durch die malerische Landschaft gehen. Zur Seite steht euch dabei stets ein kleines flauschiges Tierchen namens Pochika. Auf euren Streifzügen trefft ihr außerdem die Bewohner und andere Fantasiewesen. Die Dinge, die ihr unterwegs findet, könnt ihr einsammeln und anschließend in eurem Laden zum Verkauf anbieten. Zudem bringen euch die Bewohner oder reisende Händler Items vorbei. Vom Erfolg eures Geschäfts hängt der Wohlstand der ganzen Stadt ab. Je besser euer Laden läuft, desto mehr Personen ziehen zu – und jeder hat seine ganz eigene Geschichte zu erzählen. Am Anfang sind nur eine Handvoll Leute ansässig, doch mit der Zeit werden noch 20 weitere dazukommen

In dieser idyllischen Welt findet ihr euer neues Zuhause. Nach getaner Arbeit freut man sich über eine kleine Wanderung zum plätschernden See.

Wie ihr euren Laden gestaltet, ist ganz euch überlassen. Aber je nachdem, wie und welche Waren ihr aufstellt, lockt ihr andere Kunden an.

Sucht die Umgebung stets gut ab. Im Wald, am Strand oder an der Küste finden sich diverse Items, die ihr sammeln und danach in eurem Laden auslegen könnt. So spart ihr auch Geld, das ihr sonst beim Großhändler ausgeben müsstet.

– zusätzlich zu den über hundert (jedoch namenlosen) NPCs. Indem ihr den Anwohnern Bitten erfüllt und ihnen helft, lernt ihr sie besser kennen. Der Trailer lässt außerdem vermuten, dass man die Möglichkeit hat, einen Bewohner des anderen Geschlechts zu heiraten. Auf dieses Feature soll aber laut Entwickler im Gegensatz zu *Harvest Moon* weniger Augenmerk gelegt werden. Übrigens beteiligen sich zwei namhafte Künstler aus der Videospiel-Szene an diesem Spiel: Der erste ist Atsuko Nishida, der die Designs der *Pokémon*-Spiele entwirft – was sich allein schon beim Begleiter Pochika zeigt – und der zweite ist Nobuo Uematsu, der große Komponist der Musikstücke aus *Final Fantasy*. Da hat man zwei wirklich große Fische an Land gezogen! In Japan wird das Spiel Ende des Jahres für iOS und den 3DS erscheinen, der englische Trailer sichert auch den Amerikanern eine Veröffentlichung. Wann genau wir hierzulande mit dem Spiel rechnen dürfen, ist aktuell noch nicht bekannt.

Stefanie Groß

Neben den normalen menschlichen Einwohnern kreuzen auch magische Fabelwesen und neckische Geister oder gar die Erntegottheit euren Weg.

Manchmal bringen auch die Stadtbewohner ein Geschenk mit. Es lohnt sich auf jeden Fall, sich mit allen gutzustellen.

Da euer Charakter eher ein stiller Zeitgenosse ist, spricht Pochika für ihn.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Ein weiteres kunterbuntes, zuckersüßes Simulationsspiel."

Bei Simulationen scheiden sich ja schon immer die Geister: Die einen sind begeistert von Langzeitaufgaben und Sammelgegenständen, die anderen können sich nichts Langweiligeres vorstellen als den ganzen Tag mit Anwohnern zu reden oder Dinge anzubauen. Und obwohl ich ein Anhänger von *Animal Crossing*, den *Sims* und vor allem *Harvest Moon* bin, frage ich mich, wie gut dieses neue Franchise ankommen wird. Der Entwickler verspricht ja viele Neuerungen, die *Hometown Story* von seinen Simulations-Rivalen unterscheiden sollen. Wir sind guter Dinge, dass hier ein tolles Spiel auf uns zukommt – und freuen uns auf unser Interview mit den Entwickler auf der diesjährigen Gamescom.

INFOS

Hersteller: Natsume/Rising Star Games
Entwickler: ToyBox Games
Alternative: Harvest Moon, Animal Crossing
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Screenshots stamen aus dem E3-Ankündigungstrailer und geben uns einen Einblick, wie das fertige Spiel aussehen wird..

WERTUNGSTENDENZ

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - Spieler Offline: 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

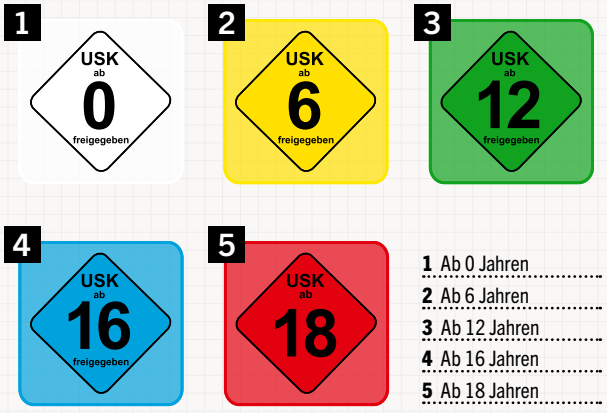
ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



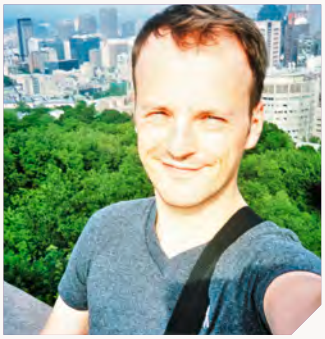
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (36, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: The Wonderful 101 (Wii U), Mario & Luigi: Dream Team (3DS)
Hört gerade: Jay-Z - The Hits Collection, Jack Johnson - In Between Dreams
Sieht gerade: Top Gear - Staffel 20
Und sonst: ... verbringt seine Freizeit weiterhin mit handwerklichen Tätigkeiten – in diesem Monat versucht sich unser Senior als Maler, Lackierer, Raumausstatter und Kistenschlepper. Bis zum Herbst hat er dann sicher auch wieder Gefühl in den lädierten alten Händen. Kein Mitleid bitte! Danke.

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)



Hört gerade: Yelle - Safari Disco Club
Liest gerade: Jasper Fforde - Der Fall J. E.
Sieht gerade: Breaking Bad - Staffel 5
Und sonst: Heißa, es ist Sommerzeit! Kurze Hosen, milde Nächte, Spaß im Freibad, Dösen in der Sonne, Staunen über Gewitter, Blumenpracht auf dem Balkon, Gegrilltes zum Abendessen, jeden Tag mit dem Rad zur Arbeit, gesunde Bräune im Gesicht und jeden Tag Lust auf irgendwelchen Blödsinn. So kann das Leben gern noch eine Weile bleiben. Nur zum Zocken komme ich da nicht so recht.

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Project X-Zone (3DS), The Wonderful 101 (Wii U)
Hört gerade: Hugo Boston – Air Lines (soundcloud.com)
Sieht gerade: Oblivion (Blu-ray)
Und sonst: Verbrachte die besonders heißen Tage Anfang August im heimischen Rechnerpark zusammen mit Sequencer und Synthesizer beim Konstruieren eines dementsprechend elektronischen Musikstücks. Trotz siedender Temperaturen und rot glühender Notebooks ist das Ergebnis gar nicht mal so schlecht geworden.

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

Spielt gerade: Die Preview-Fassung von Deus Ex für die Wii U. In Dauerschleife.
Hört gerade: Pompeii von Bastille. Gute Musik zum Arbeiten in der Redaktion.
Sieht gerade: Neue Motorradmodelle zum Saisonstart 2014!
Und sonst: Vielen Dank für die E-Mail-Genesungswünsche – tatsächlich ist besagte Genesung nach meinem üblen Motorradcrash mittlerweile fast vollständig abgeschlossen. Wer hätte gedacht, dass Prellungen solch variantenreiche Grün- und Blautöne annehmen können?

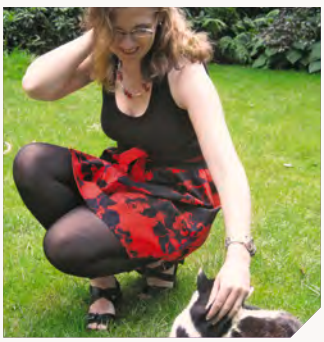
MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Dragon's Crown (PS3), Project X Zone (3DS)
Hört gerade: K-ON! History's Music Box
Sieht gerade: Space Battleship Yamato (endlich neue Folgen!), Watamote
Und sonst: Nach langem Hadern ist der Entschluss gefasst: Anfang nächsten Jahres muss ein Arcade-Cab ins Haus. Die endgültige Kaufentscheidung fiel durch dutzende (verlorene) Matches gegen eine japanische Freundin im Spiel *Azumanga Daioh! Puzzle Bobble*. Der Endstand von 11:45 spricht wohl Bände …

DAVID MOLA (32, Layout)

Spielt gerade: The Last of Us (PS3)
Hört gerade: Witherscape - The Inheritance
Sieht gerade: … überhaupt kein TV mehr. In der Formel-1-Sommerpause läuft aber auch wirklich gar nichts, was mich interessieren würde. Ab Ende August röhren aber wieder die Motoren, yay!
Und sonst: Mitarbeiter des Monats: unsere Klimaanlage hier im Büro! Damit lässt es sich auch in der größten Hitze locker arbeiten. Ihr kriegt eine schöne N-ZONE, wir schwitzen nur nach Feierabend – ein fairer Deal, oder?

STEFFI GROSS (22, Praktikantin)



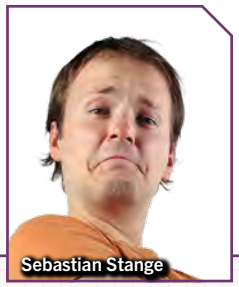
„Spielt" gerade: Let's learn Wirtschaft und Recht for Uni-Klausur (Spaßfaktor: 0/10)
Hört gerade: Audiozusammenfassungen der prüfungsrelevanten Themen
Sieht gerade: den Semesterferien und der Gamescom sehnsuchtsvoll entgegen!
Und sonst: Mein Praktikum neigt sich dem Ende entgegen. Allerdings habt ihr nicht das letzte Mal von mir gelesen: Ab August werde ich als freie Mitarbeiterin bei der N-ZONE weitermachen und einige Community-Aufgaben übernehmen.

LUKAS SCHMID (24, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Mario & Luigi: Dream Team Bros. (3DS), Assassin's Creed III (Vita)
Hört gerade: Leonard Cohen: Old Ideas, Frenzy Foundation: Fancy Tunes
Sieht gerade: Oz the Great and Powerful, James Bond 007: Skyfall
Und sonst: Es ist frustrierend, wenn man mit seinem Handy zig Bilder von seinem China-Urlaub macht und dieses am Tag vor der Abreise gestohlen wird. Immerhin, meine Verwandten und Freunde können sich freuen: Ihnen bleiben dadurch langweilige Foto-Präsentationen erspart.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei


Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	The Wonderful 101	The Wonderful 101	The Wonderful 101	The Wonderful 101
FLOP-TITEL	–	Robot Rescue 3D	Spelunker	Robot Rescue 3D
The Wonderful 101 (Wii U) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 54	Bunt, hektisch, grell und herrlich abgedreht. Ich mag den wilden Actiontitel aus dem Hause Platinum Games, auch wenn mir das Zeichne-deinen-Supermove-Gameplay schon ein wenig aufgesetzt vorkommt. **8**	Für mich ist das der Überraschungstitel, auf den ich gehofft habe, auch wenn das Gewusel stellenweise doch etwas unübersichtlich wird. Ansonsten habe ich wenig auszusetzten – Gameplay und Technik stimmen! **8**	So sehr ich die fehlende Übersicht auch hasse: Diese Superhelden lassen mich nicht kalt! Die vielen Fähigkeiten müssen richtig kombiniert werden, sonst ist man ruck, zuck weg vom Fenster. **9**	Auf den ersten Blick sieht das Ding für mich aus wie eine Mischung aus *Pikmin* und *Bayonetta*, ein guter Schluck *Patapon* ist wohl auch noch dabei. Das ist wirklich eine fesche, saukomische Kombination. **8**
Project X Zone (3DS) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 58	Auf den ersten Blick ist das abgedrehte Spiel eigentlich nur Special-Effekt-Chaos. Aber es steckt doch Tiefe drin – und viel wichtiger: Spielspaß! Schön, dass der Titel nicht nur ein Grafikblender ist. **8**	Als doch etwas betagter Spieler freut mich das Aufeinandertreffen der vielen mehr oder weniger bekannten Charaktere. Abgesehen davon bin ich nicht besonders von der Spielmechanik angetan. **7**	Es ist wirklich kein taktisches Meisterwerk und mag an manchen Stellen langwierig sein, doch das hält mich nicht davon ab, mit all den klassischen Sega/Namco/Capcom-Figuren ins Gefecht zu ziehen. **8**	Hab ich nicht gerade von Mischlingen und Kombinationen gesprochen? Zwar ist das Gameplay meiner Meinung nach etwas mager, dafür bietet das Teil mehr Fan Service als eine Ventilatorwerkstatt! **7**
Earthbound (Wii U Virtual Console) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 68	Na endlich. Endlich kommt der SNES-Klassiker zu uns! Und das Warten hat sich gelohnt. Auch heute noch wirkt das epische Rollenspiel-Abenteuer eigenwillig, faszinierend und fesselnd. Ein echtes Meisterwerk! **10**	Nach zwei Stunden Spielzeit war mir klar: *Earthbound* werde ich bis zum Abspann durchspielen. Schade, dass ich es auf dem SNES nie gespielt habe – vermutlich hätte ich damals noch mehr Spaß damit gehabt! **9**	Fantastisches Rollenspiel, vertane Chance von Nintendo: Ein ähnlicher Kultfaktor wie *Secret of Mana* wird *Earthbound* wohl hierzulande auf immer verwehrt bleiben. Trotzdem eine klare Kaufempfehlung. **8**	*Earthbound* ist eine absolute Legende, die leider etwas zu spät bei uns eintrudelt, um noch richtig zünden zu können. Ich wünschte, ich hätte dieses Spiel in seinen Glanzzeiten zocken können. **8**
Metroid (Wii U Virtual Console) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 69	Ah, das gute alte Original-*Metroid*. Während der SNES-Nachfolger zum Gaming-Allgemeinwissen gehört, muss man das NES-Original nicht unbedingt gespielt haben. Ein cooler Retro-Zock ist es allemal. **7**	Metroid beginnt für mich mit *Super Metroid* auf dem SNES, da ich mit dem 8-Bit-NES-Game nie wirklich warm geworden bin. Das wird sich auch in Zukunft nicht mehr ändern – kein Retro-Bonus von mir! **6**	Die gleiche Situation wie beim ersten *Zelda*: Erst mit dem Update für das SNES kam die Genialität. Ohne rosa Retrobrille ist das erste *Metroid* doch schon etwas zu sehr in die Jahre gekommen. **6**	Die *Metroid*-Games haben mich seit meinen Grundschultagen geprägt. Das Original muss man als Nintendo-Fan einfach gespielt haben, auch wenn man der extrem klapprigen Technik ihr Alter anmerkt. **7**
Kokuga (3DS Download) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 70	Ich halte mich ja für einen guten Zocker, aber bei dieser bockschweren Hardcore-Ballerei sehe ich schwarz: Boah ist das schwer! Um mich hier durchzubeißen, fehlt mir einfach die Motivation. **7**	Ich liebe klassisch angehauchte Shooter, auch wenn der Schwierigkeitsgrad in diesem Fall für heutige Verhältnisse oftmals recht brutal ist. Nichtsdestotrotz eine schöne Herausforderung! **8**	Ein schwerer Shooter im futuristischen Design? Da fühlt man sich doch gleich an *Ikaruga* für den GameCube erinnert. Da kommt *Kokuga* zwar nicht ganz ran, aber eine schöne Alternative bleibt's trotzdem. **8**	Kommt zwar nicht an *Ikaruga* ran, bietet aber eine angenehm frische Perspektive zum Thema Sci-Fi-Shooter. Und weil es handwerklich auch noch gut gemacht ist, kann man viele schöne Stunden damit verbringen! **7**
Shantae (3DS Virtual Console) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 70	Ein wirklich sympathisches kleines Retro-Hüpfspiel. Da es damals nie in Deutschland erschien, freut mich die Möglichkeit, den Klassiker nun mittels Virtual Console nachholen zu können. Daumen hoch! **8**	Ganz nett, aber mehr eben nicht. Und wenn ich schon ein Virtual-Console-Spiel spiele, sollte dieses zumindestens irgendwie herausragend mit Erinnerungen verbunden sein. Beides trifft hier leider nicht zu. **6**	„Schantall, komma bei de Omma, Dschamp en Rann spielen!". Zum Glück ist *Shantae* als Spiel gut genug, um vor solchen Wortwitzen gefeit zu sein. Genau wie *Earthbound* ist das Spiel hier leider nie erschienen. **7**	Hurra, Game-Boy-Color-Nachschub! Und dann gleich so ein wunderschön gemachter Jump&Run-Geheimtipp aus 2002! Wenn ihr Titel wie *Adventure Island* schätzt, solltet ihr euch *Shantae* näher ansehen. **7**

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

EXPLOSIV!

AUF HEFT-DVD: 2 KOMPLETTE FILME

KULTIGER ACTION-REISSER „TEKKEN“ & PILOT-FILM ZUR FESSELNDEN SCI-FI-SERIE „DEFIANCE“

IM KINO: TERROR IN DEN USA

GROSSES SPECIAL ZU ROLAND EMMERICHS NEUEM ACTIONHAMMER „WHITE HOUSE DOWN“

AUF DVD & BD: WIDERSTAND IM ALL

GROSSER BLU-RAY-TEST „OBLIVION“ + INTERVIEW + SPECIAL ZU DEN SCI-FI-ELEMENTEN DES FILMS

QR-CODE SCANNEN UND HINSURFEN!

Bequem online bestellen oder abonnieren:

shop.widescreen-online.de

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

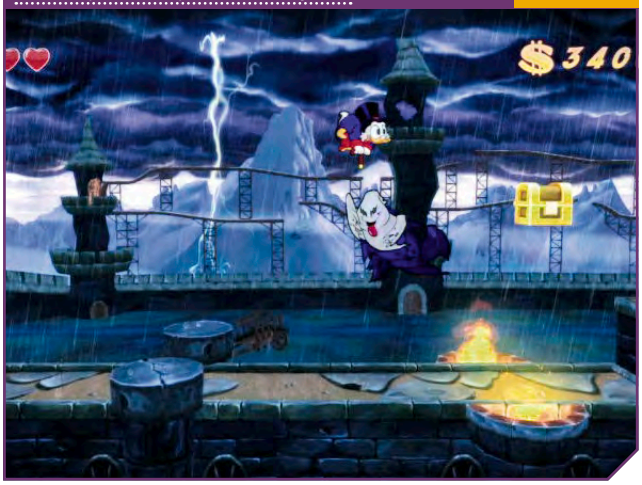
Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August		
Angry Birds: Trilogy	Activision	16. August	2013
Disney Infinity	Disney Interactive	22. August	2013
Planes – Das Videospiel	Disney Interactive	15. August	2013
Rayman Legends	Ubisoft	29. August	2013
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	22. August	2013
The Wonderful 101	Nintendo	23. August	2013
September		
F1 Race Stars Powered Up Edition	Namco Bandai	20. September	2013
Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Bros.	20. September	2013
Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai	20. September	2013
2013		
Art Academy	Nintendo	Nicht bekannt
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	31. Oktober	2013
Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai	22. November	2013
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	25. Oktober	2013
Bayonetta 2	Sega	2014
Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai	22. November	2013
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix	2013
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	Winter	2013
Dragon Quest X	Square Enix	2013
F1 Race Stars: Powered Up Edition	Codemasters	2013
Just Dance 2014	Ubisoft	1. Oktober	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	31. Oktober	2013
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr	2014
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sochi 2014	Nintendo	2013
Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai	1. November	2013
Pokémon Rumble U	Nintendo	2013
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober	2013
Sonic Lost World	SEGA	2013
Super Mario 3D World	Nintendo	Dezember	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	Nintendo	Oktober	2013
Watch Dogs	Ubisoft	21. November	2013
Wii Fit U	Nintendo	Winter	2013
Wii Party U	Nintendo	Oktober	2013
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	Herbst	2013
Nintendo eShop Wii U		
A World of Keflings	NinjaBee	Nicht bekannt
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Cloudberry Kingdom	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Coaster Crazy Deluxe	Frontier Developments	Nicht bekannt
Ducktales Remastered	Capcom	15. August	2013
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters Twisted Dreams	bitComposer	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'N' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Scram Kitty & His Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Virtual Console Wii U		
Breath of Fire 2	Capcom	Nicht bekannt
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt
Super Metroid (SNES)	Nintendo	Nicht bekannt

DUCKTALES REMASTERED (Wii U)

NEU!

Hersteller: Capcom **Genre:** Jump & Run **Termin:** 15. August 2013



ANGRY BIRDS: TRILOGY (Wii U)

NEU!

Hersteller: Activision **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 16. August 2013

JUST DANCE 2014 (Wii U)

NEU!

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Musikspiel **Termin:** 1. Oktober 2013

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
August		
Angry Birds: Trilogy	Activision	16. August	2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	30. August	2013
Disney Infinity	Disney Interactive	22. August	2013
Etrian Odyssey 4	Nintendo	30. August	2013
Hello Kitty und Freunde – Rund um die Welt	Rising Star Games	30. August	2013
Meine Tierarztpraxis 3D: Einsatz auf dem Land	Treva Entertainment	30. August	2013
Mein Westernpferd 3D	Treva Entertainment	16. August	2013
Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon	1. August	2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	30. August	2013
Planes – Das Videospiel	Disney Interactive	15. August	2013
Secret Agent Files	S. A. D.	30. August	2013
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	30. August	2013
September		
FIFA 14	Electronic Arts	26. September	2013
Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Bros.	20. September	2013
Meine Tierpension 3D: Tapsige Tierbabys	Treva Entertainment	30. September	2013
My Little Baby 3D	Treva Entertainment	30. September	2013
Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon	25. September	2013
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers	Atlus	13. September	2013
Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai	20. September	2013
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen 2	Avanquest	30. September	2013
2013		
Ace Attorney 5	Nintendo	Nicht bekannt
AeternoBlade	Corecell Technology	Nicht bekannt
Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Interactive	25. Oktober	2013
Beyblade: Evolution	Rising Star Games	4. Oktober	2013
Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesenrennen 2	Schmidt	11. Oktober	2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Die Eiskönigin: Völlig unverfroren	Avanquest	29. November	2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Korg M01D	Nicht bekannt	Sommer	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	31. Oktober	2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	Sommer	2013
Mario Party	Nintendo	Winter	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Pokémon X & Y	Nintendo	12. Oktober	2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	Herbst	2013
Professor Layton and the Azlan Legacy	Level-5	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober	2013
Sonic Lost World	Sega	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo	2013
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	Herbst	2013
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games	22. November	2013
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013
Virtual Console 3DS		
Mega Man 6 (NES)	Nintendo	11. Juni	2013

HELLO KITTY UND FREUNDE (3DS)

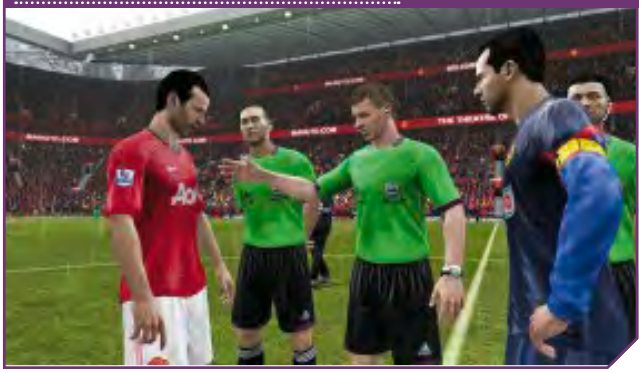
Hersteller: Rising Star Games **Genre:** Minispiele **Termin:** 30. August 2013

SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER (3DS)

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. September 2013

FIFA 14 (3DS)

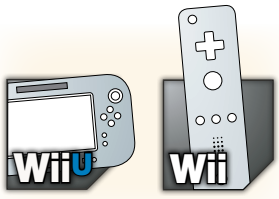
Hersteller: Electronic Arts **Genre:** Sportspiel **Termin:** 26. September 2013



BEYBLADE: EVOLUTION (3DS)

NEU!

Hersteller: Rising Star Games **Genre:** Action **Termin:** 4. Oktober 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
15. August	Planes – Das Videospiel	Disney Interactive
16. August	Angry Birds: Trilogy (Wii U/Wii)	Activision
Vorschau S. 36 22. August	Disney Infinity	Disney Interactive
Vorschau S. 32 22. August	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft
Test S. 54 23. August	The Wonderful 101	Nintendo
Vorschau S. 22 29. August	Rayman Legends	Ubisoft
20. September	F1 Race Stars Powered Up Edition	Namco Bandai
20. September	Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Bros.
20. September	Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai

20.09. TURBO: DIE SUPER-STUNT-GANG

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Rennspiel

Zum neuesten Animationsfilm von Dreamworks wird es selbstverständlich auch eine entsprechende Videospiel-Umsetzung geben! Im Kinoabenteuer liefert sich eine Bande abgefahrener Rennschnecken bei jeder Gelegenheit haarsträubende Racing-Wettbewerbe. Die ersten bewegten Bilder der Wii-U-Umsetzung entsprechen dem Look des Animationsstreifens und passend zur Thematik des Films handelt es sich um ein Rennspiel. Die Herausforderungen im Spiel sind nur zu meistern, indem die enthaltenen Figuren wie Turbo, Bleifuß, Checker, Drifter oder Flamme ein umfangreiches Tricks- und Stunts-Repertoire einsetzen. Ob uns dabei jedoch nur seichte Unterhaltung oder packende Action wie bei *Mario Kart* oder *Sonic & Sega All-Stars Racing* erwartet, wird sich herausstellen, sobald uns eine testfähige Version des Titels erreicht.

16.08. ANGRY BIRDS: TRILOGY

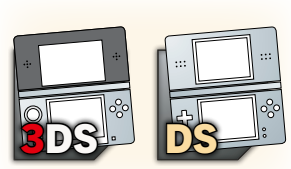
Hersteller: Activision **Genre:** Geschicklichkeit

Activision veröffentlicht die besten *Angry Birds*-Episoden inklusive Bonuslevels für alle gängigen Videospielsysteme! Plattformübergreifend müsst ihr rund 30 Euro für *Angry Birds: Trilogy* lockermachen. Etwas teuer in Anbetracht der Tatsache, dass Android-Nutzer die Games weitgehend gratis zocken dürfen.

23.08. THE WONDERFUL 101

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action

Als Held Nummer 101 sollt ihr eine Gruppe von 100 Mitstreitern gegen eine außerirdische Invasionsarmee führen. Dabei erwartet euch ein Action-Spektakel vom Entwickler Platinum Games (*Bayonetta*, *Metal Gear Rising: Revengeance*), das mit spaßigen Gameplay-Mechaniken gespickt ist. Genug der Worte: Ab der Seite 54 dieser N-ZONE erfahrt ihr, wie das Spiel im Test abschneidet!.



DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
15. August	Planes – Das Videospiel	Disney Interactive
16. August	Angry Birds: Trilogy	Activision
16. August	Mein Westernpferd 3D	Treva Entertainment
Vorschau S. 36 22. August	Disney Infinity	Disney Interactive
30. August	Brain Training 3D	F + F Distribution
Vorschau S. 42 30. August	Etrian Odyssey 4	Nintendo
30. August	Hello Kitty und Freunde – Rund um die Welt	Koch Media
30. August	Meine Tierarztpraxis 3D: Einsatz auf dem Land	Treva Entertainment
30. August	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
30. August	Secret Agent Files	S.A.D.
30. August	Sudoku + 7 other Complex Puzzles	F + F Distribution
13. September	Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers	Atlus
20. September	Hot Wheels: World's Best Driver	Warner Bros.
20. September	Turbo: Die Super-Stunt-Gang	Namco Bandai
25. September	Mystery Case Files: Dire Grove	Astragon
26. September	FIFA 14	Electronic Arts
30. September	Meine Tierpension 3D: Tapsige Tierbabys	Treva Entertainment
30. September	My Little Baby 3D	Treva Entertainment
30. September	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen 2	Avanquest

26.09. FIFA 14

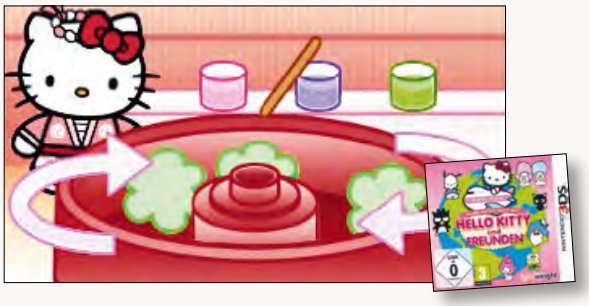
Hersteller: Electronic Arts **Genre:** Sportspiel

Die berühmte *FIFA*-Reihe kommt auch in diesem Jahr traditionell kurz nach dem Saisonstart der Bundesliga auf den Markt. Dabei werden wie gewohnt alle gängigen Systeme berücksichtigt, doch es gibt eine Plattform, auf der *FIFA 14* nicht erscheint: Demnach ist bislang keine Version des Spiels für Wii U geplant, was laut einer Pressemitteilung von Electronic Arts mit den enttäuschenden Verkaufszahlen der Wii-U-Version von *FIFA 13* zusammenhängt. So hat sich der Hersteller dazu entschlossen, Wii-U-Zocker dieses Jahr auf der Ersatzbank versauern zu lassen! Nintendo-Fans bleibt wohl nichts übrig, als auf die 3DS-Umsetzung zurückzugreifen. Hoffentlich ist das dann nicht wie bei *FIFA 13* eine dreiste Kopie des 3DS-Spiels vom Vorjahr!

30.08. HELLO KITTY UND FREUNDE – RUND UM DIE WELT

Hersteller: Koch Media **Genre:** Geschicklichkeit

Hello Kitty-Games sind auf dem 3DS bisher Mangelware, doch im Hochsommer naht Rettung für alle Fans der niedlichen Sanrio-Crew. Freut euch auf Figuren wie My Melody, Chococat, Charming Kitty, Little Twin Star oder Pekkle, die ihr während einer aufregenden Weltreise begleiten dürft. Insgesamt dürft ihr in 15 Nationen wie Brasilien, Australien oder Mexiko recht simple Minispiele absolvieren, um letztendlich zahllose Kostüme und Gegenstände freizuschalten.



30.09. MEINE TIERPENSION 3D: TAPSIGE TIERBABYS

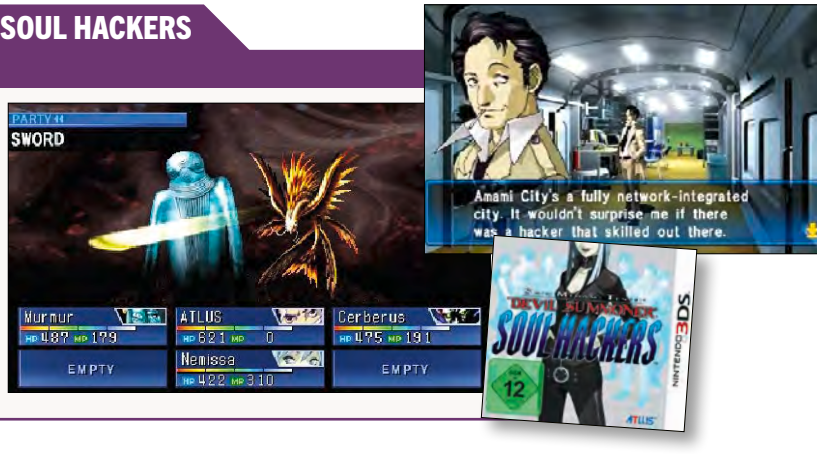
Hersteller: Treva Entertainment. **Genre:** Simulation

Bereits auf dem DS erfreuten sich verschiedenartigste Simulationen rund um die Pflege und Aufzucht aller nur denkbaren Kreaturen großer Beliebtheit. Auf dem 3DS sieht die Situation kaum anders aus, denn regelmäßig trudeln Games im Stil von *Nintendogs* bei uns in der Redaktion ein. Demnach erwartet euch in *Meine Tierpension 3D* eine Mixtur aus pflegenden Aufgaben und spielerischer Beschäftigungstherapie, die eure virtuellen Schützlinge bei Laune halten soll.

13.09. SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER: SOUL HACKERS

Hersteller: Atlus **Genre:** Rollenspiel

Ursprünglich wurde *Soul Hackers* 1997 als Sega-Saturn-Spiel zum damaligen, zehnjährigen Jubiläum von *Digital Devil Story: Megami Tensei* (NES-Rollenspiel und erster Teil der *Megami Tensei*-Reihe) veröffentlicht. Eine englischsprachige Version ist seinerzeit allerdings nicht auf den Markt gekommen. Atlus USA hat zwar 1999 eine PSone-Umsetzung des Spiels für Nordamerika in Betracht gezogen, jedoch stellte sich Sony Computer Entertainment America quer und das Vorhaben wurde eingestellt. *Megami Tensei*-Fans sollten sich demnach das 3DS-Remake nicht entgehen lassen, serientypische Elemente wie ein komplexes Kampfsystem und umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten mit den NPCs waren bereits im Original vorhanden! Einsteiger begrüßen den moderaten Schwierigkeitsgrad!



THE WONDERFUL 101

Action Gemeinsam sind wir stark: Wenn ein Superheld nicht ausreicht, um die Erde zu beschützen, holt er sich Unterstützung. Willkommen im Kreis der Wonderful 101!

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Ist es Superman? Nein, es sind außerirdische Invasoren, die unseren Planeten schon lange beobachten und offenkundig Interesse daran zeigen, ihn sich einzuverleiben. Leider steht die Menschheit als höchste Zivilisation auf der Erde diesem Ziel im Weg, weshalb die Aliens ohne große Koexistenz-Verhandlungen sofort zum Waffenarsenal greifen. Wenn ihr jetzt vermutet, selbst an die Front zu müssen, könnt ihr beruhigt sein: Diese Ereignisse liegen in *The Wonderful 101* bereits 20 Jahre zurück. Mit Mühe und Not konnte der Angreifer zurückgeschlagen und mit dem Wiederaufbau der Welt begonnen werden. Dass dazu nicht nur Militär und Schutzschirm um den Globus zählen,

Dank ihres Hightech-Anzugs können sich die Wonderful 101 in hilfreiche Objekte verwandeln. Hier nutzt ihr euer Team als Brücke, um den Abgrund zu überqueren.

Alle Teamkameraden folgen euch auf Schritt und Tritt. Werden sie getroffen, sind sie kurz benebelt und stehen für ein paar Augenblicke nicht zur Verfügung.

Nudelsuppen und Eintöpfe, die euch im Kampf wertvolle Lebensenergie wiedergeben, könnt ihr entweder kaufen oder mit gefundenen Zutaten selber kochen.

Das Charakterdesign ist stark comiclastig. Die Köpfe sind unverhältnismäßig groß, die Kleidung weist einen Plastik-Look wie bei Actionfiguren auf.

sondern auch Bildung und Kultur, hat auch Will Wegewood verstanden. Der blonde Brillenträger ist Grundschullehrer in der Metropole Blossom City und mit seiner Klasse gerade im Schulbus unterwegs. Doch siehe da, der Himmel wird plötzlich dunkel …

Die Apokalypse naht

Bevor einer der Insassen überhaupt kapiert, was los ist, geht ein Inferno über Blossom City nieder. Raketen schlagen in der Stadt ein, Trümmerteile fliegen herum und Wolkenkratzer stürzen in sich zusammen. Da der Maya-Kalender aktuell keine Weltuntergangsszenarien im Programm hat, können nur die Aliens, übrigens Geathjerk genannt, von früher dahinterstecken, die es geschafft haben, eine Invasionsflotte am Schutzschild vorbeizuschleusen. Höchste Zeit, dass Will fix seinen zweiten Job antritt: Als einer von wenigen Auserwählten auf der Welt gehört er den Wonderful 101 an, eine geheime Spezialeinheit aus Superhelden, deren wahre Identität vor der Öffentlichkeit geheim gehalten wird. Will alias Wonder Red geht mit seinen hinzustoßenden Kameraden sogleich zum Gegenangriff über. Gesteuert wird dabei immer nur eine Figur, die als Anführer fungiert. Der Rest folgt ähnlich wie in *Pikmin* eurem Kommando und bleibt stets an eurer Seite. Kurzfristige Unterstützung findet ihr in panisch herumlaufenden Stadtbewohnern. Damit die sich eine Superheldenmaske anziehen und sich an eure Seite gesellen, müsst ihr auf dem Touchscreen einen Kreis um die Zivilisten ziehen. Das Ganze funktioniert auch mit dem rechten Analogstick, doch beides erfordert je nach Situation etwas Übung. Mit ähnlichen Zeichenvorgängen formt ihr aus eurer bis zu 100 Mann starken Truppe verschiedene Waffen oder Utensilien. Ein gerader Strich macht aus den tapferen Mitstreitern eine Klinge, mit einem Dreieck wird euch ein Segelgleiter vor die Füße gesetzt. Je größer und länger ihr zeichnet, desto umfangreicher wird das Gesamtergebnis, benötigt dafür aber mehr Helden und Batteriepower. Selbst Brücken und Leitern können aus dem Nichts gebaut werden, sobald es zu Fuß nicht mehr weitergeht.

Gigantische Gegner

Nur selten trefft ihr auf Gegner, die auf eurer Augenhöhe sind. Das Hauptarsenal der Invasoren besteht aus großen Kampfrobotern, Buggypanzern, Metallskorpionen und anderen Kriegsmaschinen. Einfach nur drauf einprügeln reicht hier nicht aus. Damit aus dem Kontrahenten möglichst schnell Altmetall wird, müsst ihr die verschiedenen Talente eures Teams ausnutzen. Verfügt euer Feind über einen Stachelschild, müsst ihr diesen erst mit der Wonder-Peit-

Baseball ist in Japan Volkssport. Logisch, dass ihr auch in einem Stadion gegen die Eindringlinge kämpfen müsst. Schafft ihr einen Homerun?

Einsteiger werden nicht vernachlässigt: Sobald neue Waffen und Charaktere zur Verfügung stehen, so wie hier Wonder Pink, wird euch in (ausblendbaren) Tipps-Kästen gesagt, was ihr damit machen könnt. Nur mit der Peitsche könnt ihr diesem stachelbewehrten Kampfroboter die Panzerung vom Metallleib reißen.

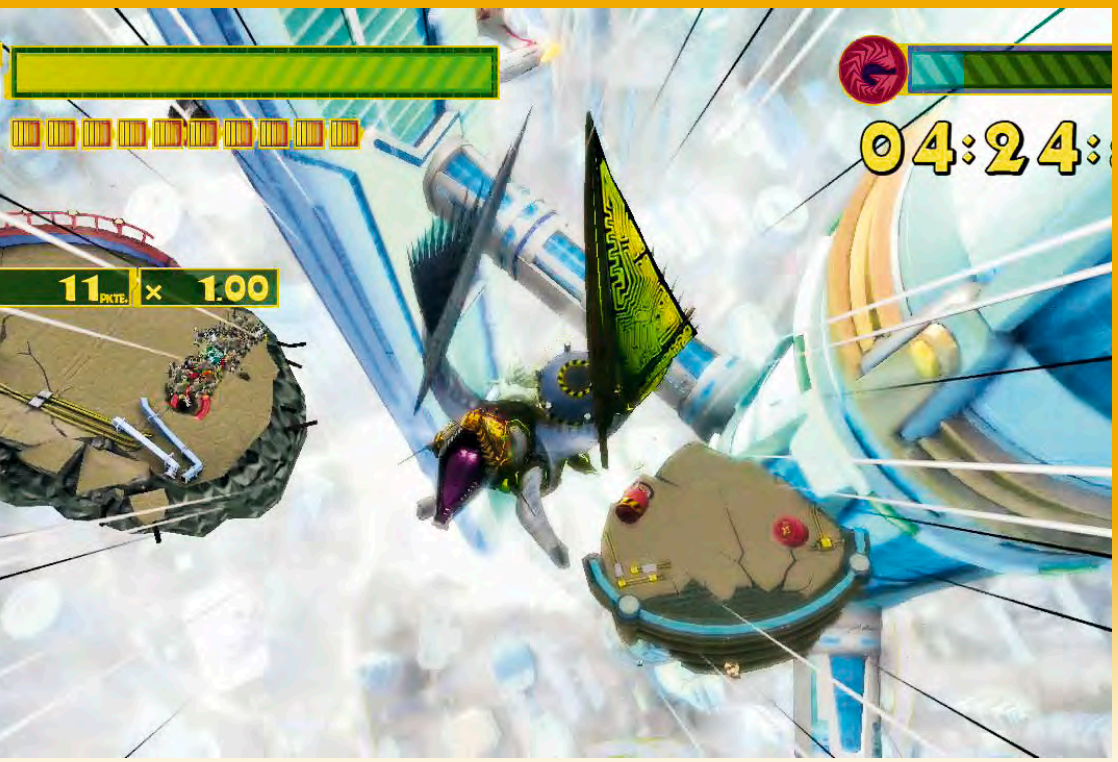
sche Stück für Stück abreißen. Sprengminen am Boden sammelt ihr fix mit eurer Pistole auf und schickt sie zurück an den Absender. Das Gleiche macht ihr auch mit Laserprojektilen, die wie beim Baseball mit dem Schwert weggeschleudert werden. All eure Spezialfähigkeiten könnt ihr zudem von eurem Team ausführen lassen. Zeichnet hierfür zum Beispiel einen langen Strich für ein Schwert und drückt dann X anstelle von A. Die Klinge schwingt nun ein Teamkamerad, während ihr selbst weiterlaufen und eine andere Fähigkeit aktivieren könnt. Sehr nützlich, um viel Schaden zu verursachen. Schlussendlich warten im Wonderful Mart noch unzählige Items und Talente darauf, freigeschaltet zu werden. Dank des Unite-Balls rollt ihr um einiges schneller durch die Levels, der Unite-Pudding dient als sehr nützliche Konterfunktion. Gerade Letztere wird man nach seinem Erwerb nie wieder hergeben wollen, denn in den ersten Stages wird deutlich, dass Ausweichfunktionen ein echtes Muss sind. *The Wonderful 101* ist wahrlich kein leichtes Vergnügen, was zum Großteil an der mangelhaften Übersichtlichkeit liegt. Aufgrund der Mischung aus sehr vielen Effekten und Figuren auf dem Bildschirm, der manchmal viel zu nahe zoomenden Ansicht und diverser Landschaftsobjekte, die vor der Kamera hängen, werdet ihr öfter unfaire Treffer kassieren, als euch lieb ist. Das wird euch mit hoher Wahrscheinlichkeit bei den gepanzerten Riesenbuggys passieren. Innerhalb von Gebäuden, die ihr auf dem Bildschirm des Touchpad erkundet, sieht es nicht rosiger aus.

Einladendes Städtchen

Wirklich knifflig wird es, wenn ihr sowohl auf dem Touchpad als auch auf dem Fernseher Gegner bekämpfen und Hindernissen ausweichen müsst. So unübersichtlich *The Wonderful 101* auch sein mag, es hat sei-

Nicht selten werden eure Waffen anderweitig eingesetzt. Mit der roten Faust könnt ihr nicht nur kraftvoll zuschlagen, es können auch Steuerräder benutzt werden.

Überdrehte Posen und bunt explodierende Hintergründe: *The Wonderful 101* setzt auf einen gekonnten Mix aus amerikanischer und japanischer Superhelden-Kultur.



Zwischen zwei kilometerhohen Wolkenkratzern rast ihr der Erde entgegen und müsst ganz nebenbei einen stählernen, zweiköpfigen Drachen besiegen. Doch für die wunderbaren Wonderful 101 ist das eine der leichtesten Übungen.

nen Charme, was da auf dem Fernseher zu sehen ist. Trotz bescheidener Texturqualität weist das Gewusel einen ähnlichen Niedlichkeitsfaktor wie *Pikmin 3* auf und in den herrlich bunten Städten will man sich sofort auf die nächste Parkbank setzen. Zur Höchstform läuft das Spiel aber erst auf, wenn es anfängt zu krachen. Parallelen zu *Bayonetta*, die selbst gerne an explodierenden Häuserwänden hochläuft und im freien Fall von Plattform zu Plattform hüpft, sind unverkennbar. Stellt euch dazu noch Roboter, Raumschiffe, Kampfjets und Panzer vor, die sich in ganz Blossom City eine explosive Schlacht liefern. Untermalt wird das Geschehen von nahezu perfekt passender Superhelden-Musik. Wenn beim Kampf gegen den Boss donnernde Orchestermusik aus den Boxen ballert und ein japanischer Chor mit „Wandafüll Wuan!"-Gesängen die Titelmelodie der *Wonderful 101* zum Besten gibt, bleiben nur betäubte Faultiere regungslos auf dem Sofa liegen.

Marco Cabibbo

Stadtbewohner, die panisch herumlaufen, könnt ihr innerhalb dieses Levels für euer Team rekrutieren, indem ihr auf dem Touchpad einen Kreis um sie zieht. Manchmal sind sogar versteckte Helden dabei, die ihr separat auswählen könnt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Hätte auch gern so einen Superheldenanzug wie Wonder-Red und seine Kumpels."

Ich bin ganz ehrlich: Anfangs war ich von dem Spiel leicht enttäuscht. Grafisch eher Durchschnitt, fehlende Kontrolle im Kampf, kaum Übersicht, was eigentlich passiert. Erst nach zwei, drei Stunden machte es klick. Sind die nötigen Zeichenfunktionen mit dem rechten Analogstick erst einmal verinnerlicht, hat man selbst im dichtesten Schlachtfeld jederzeit das gewünschte Werkzeug zur Hand. Leicht wird das Spiel dadurch trotzdem nicht. Schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad müsst ihr euch gehörig anstrengen, um an die Goldmedaille für bestandene Kämpfe zu kommen. Trotz kleinerer Mängel werden die Jungs von Platinum Games ihrem guten Ruf wieder einmal gerecht und bieten einen sehr soliden Action-Titel der etwas anderen Art. Mit Sicherheit einer der wichtigsten Titel für die Wii U in diesem Jahr.

The Wonderful 101

Termin: 23. August 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Wie üblich mangelt es am Detailgrad und den Texturen, doch das tolle Design macht dies locker wett.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Japanisch/Deutsch
Ein äußert passender und extrem gut komponierter Soundtrack samt toller Geräuschkulisse

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: -
Der Knackpunkt am Spiel: An der Kamera kann nicht gedreht werden und das Schnellzeichnen gewisser Bewegungen erfordert Einarbeitungszeit.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer (5 Stufen)
Speichersystem: Checkpoints/automatisch etc.
Bestandene Missionen können noch einmal gespielt werden, um eine bessere Bewertung zu erhalten.

MEHRSPIELER 7
Für den Multiplayer stehen Einzelmissionen zur Verfügung, die mit bis zu fünf Spielern gezockt werden können.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslungsreiche Kämpfe
- ✚ Stimmungsvolle Hintergründe
- ✚ Talente müssen kombiniert werden
- ✚ Mitreißende Handlung
- ➖ Keine konfigurierbare Kamera
- ➖ Es mangelt dezent an der Übersicht

WiiU-FAKTOR 8
Häufiges Zeichnen und ab und zu Blickwechsel Richtung Touchpad innerhalb von Gebäuden

WERTUNG/FAZIT

83

„Da können Superman und Kamen Rider echt noch was lernen! Prima Helden-Klopperei."

PROJECT X ZONE

Rollenspiel Kooperation der ungewöhnlichen Art: Dieser Crossover-Titel sprengt alle Dimensionen. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Eigentlich ist *Project X Zone* ein Widerspruch in sich. Normalerweise versuchen Videospiele, genau wie das Filmmedium, eine komplett eigenständige Welt aufzubauen, die sich meistens von der unseren stark unterscheidet. Einflüsse anderer Franchises sind generell ebenfalls ein Tabu. Doch was in der Welt der Comic-Hefte möglich ist – man nehme nur die unzähligen Gastauftritte verschiedener Superhelden in den Serien ihrer Kollegen als Beispiel – funktioniert bei Videospielen erst recht. Schon mehrmals haben Capcom und Namco ihre Kiste mit eigenen Marken auf einen gemeinsamen Haufen ausgeschüttet und daraus ein Crossover-RPG gemacht. Und für weiteren Support haben sich beide Firmen sogar noch Sega dazu geholt. Wenn das mal kein Overkill wird!

Alle Mann an Bord

Eines vorweg: So viel Prominenz Capcom, Namco und Sega hier auch auffahren, im Bezug auf die Hintergrundgeschichte werden eher kleinere Brötchen gebacken. Aus zunächst unbekannten Gründen tauchen an verschiedenen Orten und in unterschiedlichen Zeitperioden Portale auf, durch die Monster und Bewohner ihrer eigenen Welt in andere Dimensionen geschleudert werden. Im Mittelpunkt dieser Ereignisse steht das Duo Kogoro und Mii, die genauso ahnungslos ins Abenteuer starten wie ihre Kumpanen. Diese stoßen nach und nach im Spielverlauf hinzu und decken ein breites Raster ab, an dem insbesondere ältere Zocker Gefallen finden dürften. Neben prominenten Vertretern wie *Street Fighter, Resident Evil, Mega Man* oder *Tekken* werden auch Exoten geboten, bei denen es verwunderlich wäre, wenn jüngere Spieler sie kennen würden. Oder sagen euch die Titel *Cyberbots, Fighting Vipers* und *Yumeria* was, ohne vorher den Rat von Google einzu-

Auf den Übersichtskarten bewegt ihr eure Figuren der Reihe nach und legt fest, wer sich wo positionieren soll. Für den Kampfverlauf ziemlich wichtig.

So manche Sprüche der Figuren sind fast ohne Änderungen aus der Originalserie entnommen worden. Wer diese kennt, wird bestimmt schmunzeln müssen.

WAS IST FANSERVICE?

Project X Zone bietet eine ganze Menge Fanservice. Doch was genau ist das überhaupt?

Der Begriff Fanservice tauchte in dieser Form erstmals in den 1980er-Jahren in Japan auf, als diverse Anime-Serien mit Episoden versehen wurden, die nur dazu gedacht waren, um dem Zuschauer etwas fürs Auge zu bieten. Für die Story also nicht wirklich von Relevanz, erfreuten sich diese Folgen großer Beliebtheit, gerade bei den männlichen Zuschauern. Typische Fanservice-Elemente zeigten die (größtenteils weiblichen) Charaktere in niedlichen oder knapp bemessenen Outfits samt passender Location, meist ein tropischer Strand oder eine heiße Quelle. Anfangs nur ein kleiner Part in ansonsten vollkommen gegensätzlichen Serien, hat sich das Genre des Fanservice mittlerweile sehr erfolgreich etabliert. Serien wie *Agent Aika*, *To Love Ru* oder *Kore ha Zombie desu ka* weisen zwar im Grunde eine Story auf, werden jedoch hauptsächlich wegen der Fanservice-Elemente geschaut. Animes sind derweil nicht das einzige Medium mit solch aufreizenden Eye Candys. Selbst Comics und Filme sind mal mehr, mal weniger damit angereichert.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nostalgie für die Älteren, Geschichtsunterricht für den jungen Nachwuchs."

Eine tiefgründige Kopfnuss, die exakte Vorausplanung von euch verlangt, solltet ihr in *Project X Zone* nicht sehen. In erster Linie möchte der Titel ein Sammelsurium aus verschiedensten Charakteren sein, die allesamt in einem Spiel vereint sind, Anekdoten aus früheren Abenteuern erzählen und ihre unverkennbaren Spezialangriffe vom Stapel lassen. *Project X Zone* reitet also ganz klar auf der Nostalgie-Welle und macht keinen Hehl daraus. Als Spieler, der mit diesen Marken aufgewachsen ist, lasse ich mich jedoch allzu gerne auf diesen Trip in die Vergangenheit ein. Zwar sind nicht alle Figuren enthalten, die ich mir gewünscht hätte und bereits gesehene Zwischensequenzen können nicht abgebrochen werden, aber darüber kann ich angesichts der Stärken von *Project X Zone* hinwegsehen.

holen? Durch diese Mischung aus Alt und Neu wird *Project X Zone* zu einer echten Zeitreise, die einem mal vor Augen hält, wie lange es die Firmen und ihre Serien eigentlich schon gibt.

Das Kreuz markiert den Punkt

Selbst wenn euch manche Namen auf Anhieb nichts sagen, dürfte euch der spielerische Part weitaus geläufiger sein. Aus einer isometrischen Vogelperspektive, bekannt aus Knobel-RPGs wie *Final Fantasy Tactics*, dirigiert ihr eure Teams Richtung Gegner, lasst sie vorteilhafte Positionen einnehmen oder überall verstreute Kisten öffnen. Ist ein Gegner in Reichweite, könnt ihr zum Kampf übergehen, für den stets in eine separate Ansicht gewechselt wird. Mit einem simplen Tastendruck, wahlweise noch in Kombination mit einer Links/Rechts-Eingabe, gehen eure beiden Charaktere zum Angriff über und lassen ein echt spektakuläres Effektgewitter auf den Kontrahenten einprasseln. Was ihr dringend beachten müsst: Haltet den Gegner mit euren Attacken möglichst lange in der Luft, denn sobald er wieder fest auf den Beinen steht, ist der Schlagabtausch für diesen Moment vorbei. Um das Maximum an Schaden rauszuholen, solltet ihr weitere Charaktere dazuholen. Zum einen kann jedes Team von euch, dem zwei Kämpfer angehören, mit einer beliebigen dritten Figur kombiniert werden. Diese stößt dann im Match hinzu, wenn ihr die linke Schultertaste drückt. An der Stelle, wo sich der erste Treffer eures Duos mit dem des Partners überschneidet, wird der Gegner mit einem grünen X festgenagelt. Das richtige Timing ist also nicht unwichtig, da jeder Kombinationsangriff verschiedene Areale und Höhenlagen abdeckt. Hängt der Gegner oben in der Luft fest und ihr startet eine Attacke, die nur den Boden abdeckt, geht viel potenzieller Schaden verloren. Das Ganze funktioniert übrigens auch mit einem anderen Team, das sich auf der Übersichtskarte in eurer Nähe aufhält. Überlegtes Vorgehen ist also von Vorteil. Auch der XP-Balken, mit dem ihr dicke Spezialangriffe aktiviert oder eure eigene Verteidigung stärkt, muss sinnvoll eingeteilt werden.

Marco Cabibbo

Beim grünen Kreuz, dort wo Cross steht, hängt der Gegner rum. Jetzt alle Attacken nur auf diesen Punkt konzentrieren.

PROJECT X ZONE

Termin: 5. Juli 2013
Hersteller: Namco Bandai
Entwickler: Monolith Soft
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Unspektakuläre Umgebungsgrafik, aber die cool gestalteten Pixelfiguren machen wieder viel wett!

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Diverse Remix-Versionen bekannter Themes. Manche Dialoge sind japanisch vertont worden.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Mit dem Touchpad könnt ihr auf der Karte herumscrollen. Ansonsten wird nur das Digikreuz verwendet.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Speichersystem: Checkpoints/automatisch etc.
Spätere Kämpfe dauern gut und gerne eine Stunde. Da es Unmengen von Missionen gibt, werdet ihr viel Zeit in *Project X Zone* verbringen.

MEHRSPIELER 0
Das tut weh: *Project X Zone* kann nur alleine gegen den Computer gespielt werden. Freunde bleiben leider daheim.

PRO / CONTRA
- ✚ Pixel an die Macht!
- ✚ Viele und abwechslungsreiche Charaktere
- ✚ Weckt Lust auf die Originaltitel
- ✚ Effektreiche Duelle fordern leichtes Taktieren
- ✚ Kein Multiplayer
- ✚ Kann leicht monotone Züge annehmen

3DS-FAKTOR 2
Wie üblich ist die 3D-Funktion nicht viel mehr als nur eine optische Spielerei, die man schnell ausschaltet.

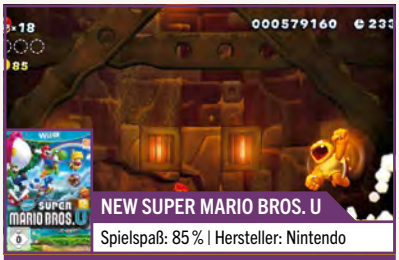
WERTUNG/FAZIT

82

„Kein deftiger Strategie-Klopper, aber eine tolle Reise in die Vergangenheit."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN



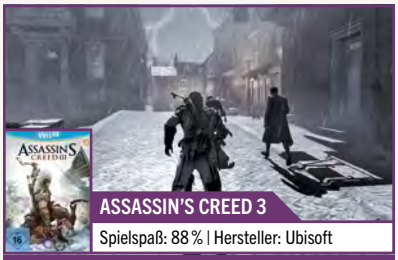
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

New Super Luigi U
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Spielspaß: 79 % | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

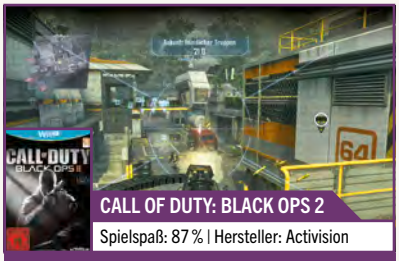
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

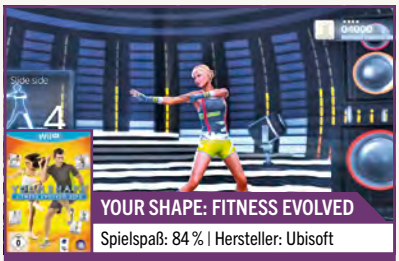
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



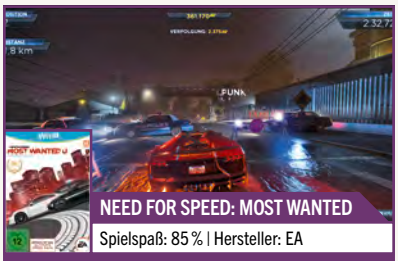
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

NEW SUPER LUIGI U

„Wer braucht denn schon Mario?“, dachte sich Nintendo und gönnte uns ein Speedrun-Hüpfspiel.

PIKMIN 3

Da blüht euch was – neben putziger Pflanzen etwa ein Spiel mit absoluter Traumwertung: satte 91 %!

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

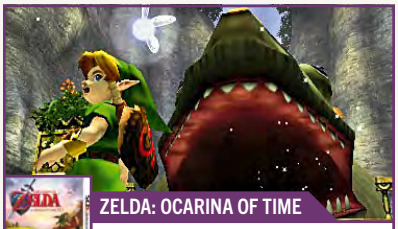
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88% | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten

- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

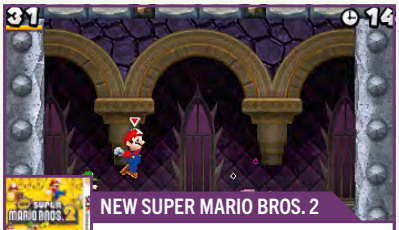
GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

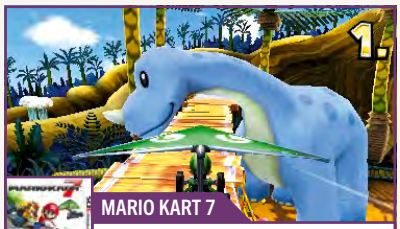


NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Codemasters

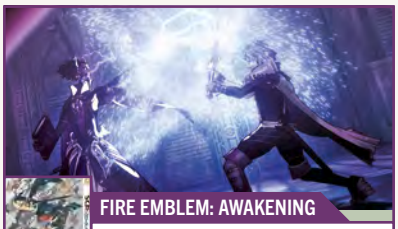
ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

- **Mario & Luigi: Dream Team Bros** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Tales of the Abyss** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

- **Animal Crossing: New Leaf** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS

Luigi träumt vom *Katamarai*, Rollenspielfans von den ebenso charmanten wie liebenswerten 3DS-Abenteuern der Gebrüder Mario.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

LEGO Pirates of the Caribbean
Test (07/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Test (04/11): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (08/12): 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

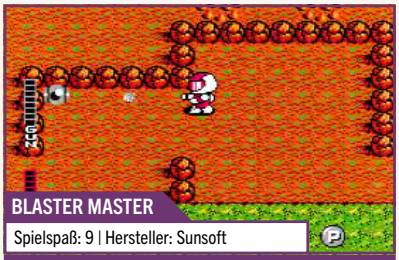
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



BLASTER MASTER

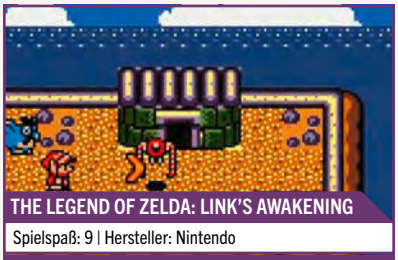
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Fordernder Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreiche Spielpassagen – ein unterhaltsamer Retro-Trip!

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT

TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Colour-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

GHOSTS'N GOBLINS

Ohne jeden Zweifel gehört die *Ghosts*-Reihe zu den erbarmungslos schwierigsten Serien der 80er- und 90er-Jahre. Die NES-Version ist der ungekrönte König des Controller-Weitwurfs.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Ebenfalls ein Mitglied aus dem Hause *Ghosts*: *Super Ghouls'n Ghosts* für das SNES. Bis heute ein absoluter Klassiker, auch wenn das Doppelsprung-System euch fluchen lassen wird!

DR. ROBOTNIKS MEAN BEAN MACHINE

Mario bekommt ein Puzzlespiel-Spin-Off?! Das konnte Sonic natürlich nicht auf sich sitzen lassen und lud 1993 auch zur Knobelei ein.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mighty Bomb Jack
Test (12/12): 5 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tecmo Koei

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tennis
Test (08/11): 6 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Pinball 3D
Test (09/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Zen Studios

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nano Assault EX
Test (05/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Starship Damrey
Test (07/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 PIKMIN 3 (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/13
Spielspaß: 91 %
Die Pikmin erobern in diesem Monat die Spitze der Wii-U-Verkaufscharts.

2	NEW SUPER LUIGI U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
3	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
4	GAME & WARIO (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
6	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
10	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER LUIGI U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/13
Spielspaß: 80 %
Der Mario-Bruder setzt sich in den N-ZONE Lesercharts gegen das dritte *Pikmin* durch!

2	PIKMIN 3 (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
3	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
4	GAME & WARIO (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
6	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
7	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %
9	SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
10	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 THE WONDERFUL 101 (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/13
Spielspaß: 83 %
Das Team vergnügt sich mit dem coolen Geheimtipp derzeit am liebsten auf der Wii U!

2	PIKMIN 3 (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
3	NEW SUPER LUIGI U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
4	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
5	GAME & WARIO (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
6	LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
7	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
8	ZOMBiU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
9	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (Wii U)	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
10	NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)	Entwickler: Criterion Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 85 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/13
Spielspaß: 80 %
Alles beim Alten: *Animal Crossing* verkauft sich weiterhin sehr gut.

2	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
3	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
4	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
6	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
7	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
8	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
9	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
10	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/13
Spielspaß: 89 %
Bis auf den ersten Platz haben sich die 3DS-Lesercharts kaum verändert.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
3	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
6	LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS (3DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
7	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
8	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
9	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
10	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 MARIO & LUIGI: DREAM TEAM (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 83 %
Weiterhin in den 3DS-Modulschächten des Teams: Das neue Mario-RPG.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
3	FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
4	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
5	LUIGI'S MANSION 2 (3DS)	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
6	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
7	ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 88 %
8	PROJECT X ZONE (3DS)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 82 %
9	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

EARTHBOUND

Oh Mama, das wurde aber auch Zeit: Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet über die Wii U ihren Weg zur europäischen RPG-Familie. Mamma Mia!

Quatschen und Kämpfen ist in *EarthBound* angesagt. Im Vergleich zu anderen RPGs müsst ihr hier jedoch besonders viele (oft humorige) Unterhaltungen führen.

Dieser Kotzbrocken ist einer der rollenspieltypischeren Gegner. Ihr kämpft aber auch gegen Hippies und Punks – eine von vielen lustigen Popkultur-Referenzen.

Wow, geschlagene 19 Jahre mussten treue *EarthBound*-Fans warten, bis das inzwischen legendäre Super-Nintendo-Spiel seinen Weg aus Japan nach Europa fand. Zwar ist der Titel nur in der (auch bereits seit 18 Jahren erhältlichen) US-Fassung spielbar und demzufolge komplett auf Englisch gehalten. Doch solltet ihr euch davon nicht abschrecken lassen, denn *EarthBound* ist in vielerlei Hinsicht ein ganz besonderes Spiel. Das Geschehen ist, für ein Rollenspiel relativ ungewöhnlich, in der damaligen Gegenwart, also den 90er-Jahren des letzten Jahrhunderts, angesiedelt.

Kinder an die Macht!

In der fiktiven Kleinstadt Onett wird der 13-jährige Ness nach einem Meteoriteneinschlag von einem Alien namens Buzz Buzz zum Retter der Welt bestimmt. Der außerirdische Invasor Giygas will die Welt in Dunkelheit stürzen und besitzt darüber hinaus die Fähigkeit, Gedanken zu manipulieren. Also auf in den Kampf! Im Laufe des Spiels verbünden wir uns mit drei anderen Kindern, die – so wie Ness – über besondere Kräfte verfügen. So hat unser Held, ebenso wie die junge Paula aus dem Helden-Quartett, Psi-Fähigkeiten. Die anderen beiden Mitstreiter hören auf die Namen Jeff und Poo und stellen sich als geschickter Item-Bastler und Kampfsport-Experte heraus. Neben zahlreichen Kämpfen, die dank des soliden Kampfsystems zu den besten der SNES-Ära zählen, seid ihr vor allem in den zahlreichen Städten der großen *EarthBound*-Welt unterwegs, redet mit den Einwohnern und erkundet die Umgebung. Was auf dem Papier vielleicht ein wenig trocken wirkt, ist dank des besonderen Humors des Spiels nur selten langatmig. *EarthBound* bietet zahlreiche Popkultur-Referenzen, die sich durch mehrere Jahrzehnte ziehen. Da wird statt eines Heiltranks lieber Fast Food zur Genesung verputzt, gegen Hippies und Punks gekämpft oder in einer „Yellow Submarine" gereist. Ein Großteil der Referenzen bezieht sich dabei auf die amerikanische Kultur und stellt einen interessanten Blick auf die westliche Welt durch die Augen der japanischen Entwickler dar. Wer den tapferen Ness bisher nur aus der *Smash Bros.*-Serie kennt, einigermaßen gut englisch spricht und etwas für Rollenspiele übrig hat, der wird hier sicherlich keinen Fehlkauf machen. Der Preis ist zwar für ein Virtual-Console-Spiel durchaus happig, doch immerhin könnt ihr den umfangreichen Spieleberater,

der damals dem Spiel beilag, über den Wii-U-Browser aufrufen und bekommt so den ultimativen Schlachtplan mit auf den Weg gegeben, damit ihr im Notfall stets wisst, was zu tun ist. Die Höchstwertung gibt es trotz all der Qualitäten leider dennoch nicht. Dafür hätte Nintendo das Spiel ins Deutsche übersetzen müssen. Dennoch gilt: RPG-Fans sollten *EarthBound* unbedingt einmal gespielt haben. Ein wahrhaft großes Spiel.

Sebastian Zelada

Art: Wii U Virtual Console
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Nintendo
Termin: 18. Juli 2013
Preis: 9,99 Euro
WERTUNG 9

METROID

Aus einer Zeit, als Frauen noch echte Männer sein durften!

Noch so ein Titel, der leicht im Nichts hätte verschwinden können. Als die Jungs von Nintendo zu Beginn der NES-Ära an Titeln wie *Metroid* oder *Zelda* arbeiteten, hatte sicher niemand den Gedanken im Kopf, dass sie hier den Grundstein für ihre größten Erfolgsserien legen, die noch Jahrzehnte später von Relevanz sein würden. Ein Schelm könnte sogar behaupten, dass *Metroid* die Beta-Version von *Super Metroid* ist. Vom Aufsammeln der Raketen-Munition über die Level-Struktur bis hin zum spannenden Mix aus Kämpfen und Erforschen hat der erste Teil der *Metroid*-Saga alles, wofür die Serie steht, auch wenn Anfängern manchmal die Orientierung flöten gehen könnte. Viele Areale sind anfangs noch unzugänglich und erst dann erforschbar, wenn Samus entsprechende Upgrades gefunden hat, die ihren Kampfanzug aufbessern. Dieser sorgte damals dafür, dass niemand außer Nintendo wusste, wer in dem Raumanzug eigentlich drinsteckt. So wurde aus Samus kurzerhand ein Mann, nur um am Ende des Spiels, sofern ihr flott genug wart, festzustellen, dass Samus in Wahrheit eine blonde Bikini-Schönheit ist. **Marco Cabibbo**

Wer kann einem so charmanten Lächeln schon widerstehen?

Art: Wii U eShop
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Nintendo
Termin: 11. Juli 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 8

HARVEST MOON

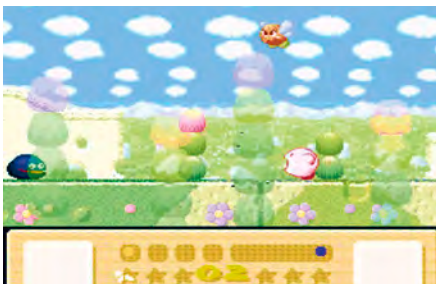
Unkraut jäten, Kühe melken, Gemüse ernten und Holz hacken: Lästige Arbeiten, die virtuell großen Spaß machen können!

Normalerweise sind Videospiele ja eher dazu geeignet, um dem normalen Alltag zu entkommen und Dinge zu tun, die in der Realität nicht möglich sind. Sofern ihr nicht in der Landwirtschaft tätig seid, euch jedoch mal als Bauer versuchen wollt, könnte ein Blick auf *Harvest Moon* nicht schaden. Als Besitzer eines Bauernhofes, den ihr von eurem Vater vermacht bekommen habt, ist es eure Aufgabe, innerhalb von 2 1/2 Jahren einen florierenden Wirtschaftsbetrieb aus der lauen Hütte zu machen. Zu Beginn reicht das Geld nur für ein paar Steckrübensamen, doch sobald etwas Geld in die Kasse gespült worden ist, könnt ihr größere Äcker anlegen und langfristig in Tiere wie Kühe und Hühner investieren. Entspannung ist bei *Harvest Moon* ein Fremdwort: Nebenbei müsst ihr noch Heu für den Winter ernten, das Territorium erweitern und eurer Herzensdame den Hof machen. Ein guter Start für die Serie, doch spätere Teile (*Friends of Mineral Town*) bieten deutlich mehr Abwechslung, größere Areale zum Erkunden und deutlich weniger Monotonie bei den Aufgaben, die ihr tagtäglich übernehmen müsst. **Marco Cabibbo**

Heiraten ist eines der höchsten Ziele, die ihr im Spiel erreichen könnt. Damit es so weit kommt, müsst ihr viel Zeit und Geduld für die Dame eurer Wahl investieren.

Art: Wii U eShop
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Natsume
Termin: 1. August 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 7

Kurz erinnert



KIRBY'S DREAMLAND 3

Seit geschlagenen drei Ausgaben macht Kirby immer wieder die Kanal-Seiten der N-ZONE unsicher, jetzt endlich ist der Test fällig. Und siehe da, dem rosa Knubbel ist in der Zwischenzeit nicht die Puste ausgegangen. In einem dritten Abenteuer macht König DeDeDe mal wieder Stress und muss von niemand anderem als Kirby gestoppt werden. Unterstützt wird er dabei von diversen neuen Figuren, mit denen er in Kooperation neue Fähigkeiten erlangt. Katze Nago etwa kugelt Kirby wie einen Ball vor sich her und überrollt dabei sämtliche Gegner, die zufällig im Weg stehen. Absorbierte Feinde geben euch Zugriff auf weitere Talente, über die ihr dann kurzfristig verfügt. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** 25. Juli 2013 • **Preis:** 7,99 Euro
WERTUNG 8

KID ICARUS

Vergleicht den Screenshot von *Kid Icarus* doch mal mit denen oben links aus *Metroid*. Sehen irgendwie recht gleich aus, oder? Auch spielerisch sind die beiden Titel gar nicht so verschieden. Hauptziel von Engel Icarus ist es, einen himmelhohen Turm zu erklimmen. Im Grunde ist *Kid Icarus* also ein Jump & Run, das hoch hinaus schießt. Spätere Abschnitte führen euch auch mal kreuz und quer durch ein Labyrinth, in dem Samus Aran sich pudelwohl fühlen würde. Interessant ist zudem, dass ihr in einigen Levels den Bildschirm am linken oder rechten Rand verlassen könnt und auf der anderen Seite wieder rauskommt. Bis zu seiner Rückkehr auf den 3DS und kleinen Gastauftritten bei *Super Smash Bros.* war der kleine Engel nur einer von vielen Helden, die in den frühen Tages des NES viel Videospielruhm ernteten. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** 11.Juli 2013 • **Preis:** 4,99 Euro
WERTUNG 7

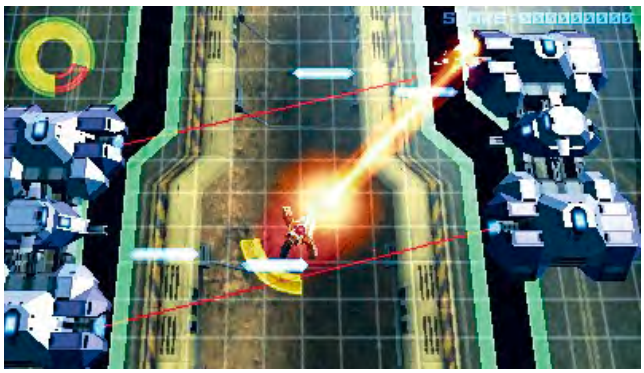
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

KOKUGA

Knackschwere 2D-Shooter-Action gefällig?
Dann willkommen in der Welt von Kokuga!

Kokuga ist ein Shoot 'em Up, im Stil von *Ikaruga*, mit dem Unterschied, dass hier weniger Projektile über den Bildschirm fliegen und ihr euch nicht stur in eine Richtung bewegt, sondern frei um 360°. Wirklich entspannter wird das Ganze dadurch jedoch nicht. Die Herausforderung ist ähnlich hoch, wie in eben genanntem Genre-Klassiker. Ihr seid mit einem Panzer unterwegs und stellt euch Heerscharen von Gegnern, denen allesamt deutlich mehr Feuerkraft zur Verfügung steht als euch. Nur einen Schuss auf einmal kann euer Panzer abgeben und ist dazu auch noch relativ träge. Zwischenzeitlich könnt ihr euch, über auf dem Touchscreen erscheinende Karten, mehr Feuerkraft, bessere Schilde oder Verbesserungen wie Dreifach-Schüsse verpassen. Insgesamt bleibt das Spiel jedoch knackschwer und verlangt euch einiges ab. Die Steuerung ist dabei tadellos umgesetzt, doch die ausladenden und schwierigen Levels mit ihren bockschweren Endgegnern sind nicht jedermanns Sache. Immerhin könnt ihr die Levels kooperativ mit bis zu drei menschlichen Gefährten antreten. Dann gestaltet sich auch der Schwierigkeitsgrad erträglicher. **Sebastian Zelada**

Art: 3DS eShop
Genre: Action
Entwickler: G.rev
Termin: 11. Juli 2013
Preis: 14,99 Euro
WERTUNG 7



Euren kümmerlichen Panzer könnt ihr mit den passenden Power-ups, die durch Karten auf dem Touchscreen aktiviert werden, ordentlich aufmöbeln.

Das fetzt! Trotz der relativ minimalistischen Grafik kracht es bei *Kokuga* bisweilen ganz gewaltig auf dem 3D-Schirm des Nintendo-Handhelds.

SHANTAE

Bezaubernde Jeannie auf Abwegen: Das Flaschengeist-Mädel Shantae nimmt es in diesem flotten Hüpfer mit bösen Piraten auf.

Mädelsabend: Für Jungs scheint in Shantaes Welt kein Platz zu sein.

Die riesige Welt begeht ihr am Stück, denn es gibt keine Levelunterteilung.

Shantae, der weibliche Flaschengeist debütiert mit ihrem Game-Boy-Color-Abenteuer in Europa und hat sich damit fast so lange Zeit gelassen wie Kollege Ness mit *EarthBound*. Elf Jahre mussten wir in Deutschland auf das putzige Mädel mit dem lila Haar warten. Gut, im Vergleich zu *EarthBound* hat wohl kaum jemand dem Release von *Shantae* entgegengefiebert, doch sollte man dem knuddeligen Hüpfspiel kein Unrecht tun: Es handelt sich hier um einen grundsoliden, bunten und charmanten Vertreter des Hüpfspiel-Genres. Shantae beschützt ein Fischerdorf, das vom fiesen Piraten Risky Boots überfallen wird. Der Seeräuber stiehlt dabei die lebenswichtige Dampfmaschine aus dem Örtchen und will damit sein Unheil auf der Welt treiben.

Haariger Hüpfer

Auf dem Weg zur Rettung des Planeten nutzt Shantae ihre Zauber-Fähigkeiten und diverse Power-ups. Wenn ihr diese gerade einmal nicht zur Verfügung stehen, weiß sie sich immerhin noch mit ihrem lila Pferdeschwanz zu helfen und wischt die Gegner kurzerhand mit ihrer Haarpracht vom Schirm. Äußerst bemerkenswert für ein Game-Boy-Color-Spiel ist vor allem der fließende Tageszeitenwechsel in der riesigen 2D-Welt und die Tatsache, dass ihr durch eine zusammenhängende Welt streift, die nicht durch Levels unterteilt ist. Die eingestreuten Dungeons bieten mit ihren Puzzles eine nette Abwechslung zum Hüpf-Alltag der zauberhaften Shantae und sorgen zusätzlich für Kurzweil. Das gute Leveldesign macht Shantae zu einem der empfehlenswerteren Download-Hüpfer. **Sebastian Zelada**

Art: 3DS VC
Genre: Jump & Run
Entwickler: WayForward
Termin: 18. Juli 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 7

ATTACK OF THE FRIDAY MONSTERS!

Wie stark kann die Fantasie eines Kindes sein? Bei Level 5 hat man sich diese Frage gestellt und ein Videospiel draus gemacht.

In den 70er-Jahren waren Superhelden-Shows mit riesigen Monstern in Japan ein echtes Phänomen und dicke Kassenschlager zugleich. Serien wie *Kamen Rider* haben eine ganze Generation geprägt und frühzeitig dafür gesorgt, Nachwuchs-Helden wie den *Power Rangers* zu nicht weniger hoher Popularität zu verhelfen. *Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale* bringt dieses Lebensgefühl nun zurück. In der Haut des jungen Sohto freundet ihr euch im Jahr 1971 mit anderen Kindern aus der Nachbarschaft an, die ihn schnell in das Kartenspiel Monster Cards einweihen, welches derzeit der Renner schlechthin ist. Angeblich sollen die Monster auf den Karten am Freitagabend sogar lebendig werden und am Rande der Kleinstadt gegeneinander kämpfen. Wer der Story aufmerksam folgt, wird natürlich schnell dahintersteigen, was es damit auf sich hat. Bis das Wochenende vor der Tür steht, lauft ihr in der Stadt umher, sprecht mit ihren Bewohnern und sammelt Glims ein, von denen sieben desselben Typs eine neue Monsterkarte ergeben. Das Kartenspiel ist nicht viel komplexer als das Stein-Schere-Papier-Prinzip, doch der sehr warmherzigen Story schadet das in keinster Weise.

Marco Cabibbo

Art: 3DS eShop
Genre: Adventure
Entwickler: Level 5
Termin: 18. Juli 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 8

Monster, die am Rande der Stadt Prügeleien austragen? Da ist wohl sehr viel Fantasie mit im Spiel.

Der recht kurze Trip bietet einen interessanten Einblick in die japanische Kultur der etwas anderen Art.

SPELUNKER

Wenn die Lemminge gerade keine Zeit haben: Auf diesen Archäologen kann man gut und gerne verzichten.

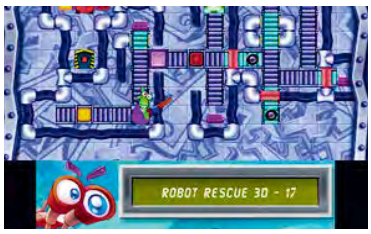
Mittlerweile ist das Image von Indiana Jones dank des vierten Films zwar für immer irreparabel beschädigt, vor 25 Jahren jedoch war Indy aber der ganz klare Chef in der Manege. Das hat natürlich viele Entwickler dazu veranlasst, das Abenteuer-Feeling in spielbare Form zu übertragen. *Spelunker* schickt euch, wenn auch ohne Peitsche, in tiefe Minenabschnitte, wo verborgene Schätze Reichtum und Ruhm versprechen. In übersichtlichen Jump&Run-Abschnitten müsst ihr Seile hochklettern, auf Plattformen springen, Fallen ausweichen und Gegnern aus dem Weg gehen. Ausgerechnet die für diese Art Spiele wichtige Sprung-Mechanik ist leider gehörig aus dem Ruder gelaufen. Im Gegensatz zu Indiana Jones ist eure Spielfigur auch ein echter Wimp. Schon geringe Fallhöhen enden mit gebrochenen Beinen. Lustigerweise sogar schon in der Luft. Dadurch spart ihr immerhin ein paar Sekunden, die in andere Spiele aber wahrlich besser investiert sind.

Marco Cabibbo

Wo sind denn all die Lemminge hin? Schon auf den Boden geklatscht?

Art: 3DS eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: Irem
Termin: 18. Juli 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 5

Kurz erinnert

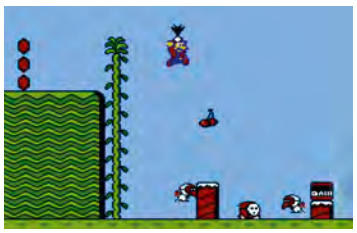


ROBOT RESCUE 3D

Zwei Titel als DSi Ware waren genug, jetzt haben sich die bunten Roboter ein System-Upgrade für den 3DS gegönnt. Mehr als ein Update ist jedoch nicht draus geworden, denn *Robot Rescue 3D* stellt im Grunde nur eine Neuauflage der beiden Vorgänger dar, von knapp 20 neuen Levels einmal abgesehen. Das Spielprinzip dreht sich grob darum, Einzelteile wartenden Robotern zukommen zu lassen, welche alle gleichzeitig von euch kontrolliert werden. Bewegt ihr einen, folgt der Rest auf Schritt und Tritt. Dumm nur, wenn später Minen, Barrieren und Teleporter hinzukommen, die das Geschehen um einiges komplizierter machen. Ihr seid also stets gezwungen, mehrmals zu überlegen, wo welcher Roboter nach dem nächsten Zug stehen wird.

Marco Cabibbo

Art: 3DS VC • **Genre:** Geschicklichkeit• **Termin:** 18. Juli 2013 • **Preis:** 2,99 Euro
WERTUNG 6



SUPER MARIO BROS. 2

Die Tatsache, dass *Super Mario Bros. 2* in Wahrheit ein anderes Spiel mit angepassten *Mario*-Charakteren ist, sollte mittlerweile jedem bekannt sein. Anders als die hier bereits mehrfach erwähnten Serien, die untereinander große Ähnlichkeiten aufweisen (*Metroid* = *Super Metroid*), sind die Neuerungen von *Super Mario Bros. 2* nicht mehr an einer Hand aufzuzählen. Das geht schon bei der Charakterauswahl los. Zum Brüderpaar gesellen sich nämlich noch Peach und Toad hinzu, die allesamt verschieden zu spielen sind. Luigis Sprungverhalten etwa ist schwierig zu kontrollieren, dafür erreicht er ungeahnte Höhen, Peach wiederum ist in der Lage, dank Gleitflug präziser zu landen. Dafür kann sie Gemüse und Power-Blöcke nicht so kraftvoll hochheben, um diese Waffen gegen Mouser, Birdo und die Shy-Guys einzusetzen. Alles Gegner, die es in die US-Zeichentrickserie geschafft haben.

Marco Cabibbo

Art: 3DS eShop • **Genre:** Jump & Run • **Termin:** 11. Juli 2013 (USA) • **Preis:** N. n. b.
TENDENZ 8

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Pikmin 3* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit Wii-U-Wunsch-Remakes und coolen Helden-Duos! **Uwe Hönig**

COOLE KUMPELS

Videospiele-Freundschaften, die das Spielerlebnis bereichern

Freunde in Videospielen runden eine tolle Story oder auch ein Spielerlebnis insgesamt erst so richtig ab. In diesem Special zeigen wir euch einige der coolsten Videospiele-Freundschaften aller Zeiten. Mit dabei sind beispielsweise Atlas und P-Body aus *Portal 2*. Einen der beiden Roboter steuert ihr im Koop-Modus gemeinsam mit einem Freund. Der Mehrspielermodus von *Portal 2*, der übrigens auch online funktioniert, bietet euch im Vergleich zum Story-Modus eine völlig andere Geschichte. Es lohnt sich also, gemeinsam mit einem Kumpel beispielsweise im Online-Modus eine Runde *Portal 2* zu spielen. Besonders das Verhältnis zwischen GlaDOS, Atlas und P-Body bietet jede Menge Raum für humoristische Einlagen. Auch Banjo und Kazooie stellen ein cooles Freundes-Duo in ihren Abenteuern dar. Während Banjo oft nett und zuvorkommend ist, verhält sich Kazooie anderen Charakteren gegenüber meist vorlaut und frech! Das macht die beiden allerdings auch so liebenswert. Auch Drake und Sully in der *Uncharted*-Trilogie bilden ein cooles, freundschaftliches Duo, das gemeinsam durch dick und dünn geht. Auch eine tolle Freundschaft entwickelt sich zwischen Ico und Yorda im wunderbaren Abenteuer *ICO*. So möchte Ico aus einer geheimnisvollen Burg flüchten, und zwar nur gemeinsam mit Yorda. Weitere coole Videospiel-Freundschaften präsentiert euch Online-Redakteur Maik Koch in seinem Kumpels-Special.

FALLOUT 3
Der einsame Wanderer läuft dem freundlich gesinnten Supermutanten Fawkes über den Weg. Dieser trägt einen Gatling-Laser, was ihn zu einem sehr engen Vertrauten macht!

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
Bei Links treuer Helferin handelt es sich um eine Fee namens Navi, die unserem Helden nicht nur im N64-Meisterwerk *Zelda: Ocarina of Time* mit wertvollen Ratschlägen beisteht.

PORTAL 2
Die Brofist gibt es zwischen den beiden Robotern Atlas und P-Body aus dem Mehrspielermodus von *Portal 2*, der mit sensationellem Koop-Flair aufwartet.

BANJO-TOOIE
Der freche Vogel und der liebenswerte Bär. Ein tolles Duo. Auf der Xbox 360 dürft ihr *Banjo-Kazooie* sowie *Banjo-Tooie* auch in HD genießen.

UNCHARTED 3
In der *Uncharted*-Serie helfen sich Drake und Sully immer wieder gern. Eine der wichtigsten Freundschaften in der Spiele-Welt.

ICO
Ico rettet Yorda aus ihrem Gefängnis. Hand in Hand möchten beide aus der Burg flüchten.

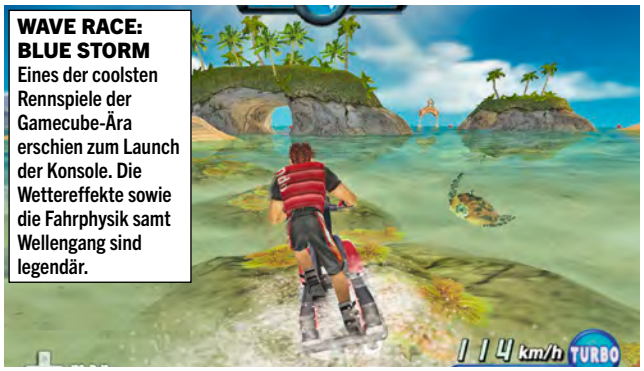
NACH ZELDA: THE WIND WAKER …

Diese unvergesslichen Gamecube-Hits wünschen wir uns als HD-Remake für Wii U!

Im Herbst erscheint *Zelda: The Wind Waker HD* für die Wii U. Auf dem Gamecube gab es aber noch weitere coole Games, die auf jeden Fall ein HD-Remake auf der Wii U verdient hätten. Allen voran natürlich die beiden Gamecube-Launch-Titel *Star Wars: Rogue Squadron 2 – Rogue Leader* sowie *Luigi's Mansion*. Während *Luigi's Mansion* ein cooles Gameplay bot, aber leider viel zu kurz war, zählt *Rogue Leader* mit zu den grafisch eindrucksvollsten Spielen auf dem Gamecube. Dabei war *Rogue Leader* eines der ersten Spiele für die Konsole. Ein HD-Remake von *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* wünschen sich Fans seit Jahren. Immerhin gibt es ein Kickstarter-Projekt namens *Shadow of the Eternals* (PC und Wii U), das jedoch eingestellt wurde, kurz bevor die auf 1,5 Millionen US-Dollar angesetzte Kampagne zu scheitern drohte. Seit dem 27. Juli gibt es eine zweite Kampagne zu dem inoffiziellen *Eternal Darkness*-Nachfolger, mal sehen, ob der Entwickler Precursor Games nun mehr Glück hat, das erforderliche Geld für die Produktion des Spiels einzunehmen. Von welchen weiteren GC-Spielen wir gerne ein HD-Remake hätten, erfahrt ihr im Special von Online-Redakteur Maik Koch.

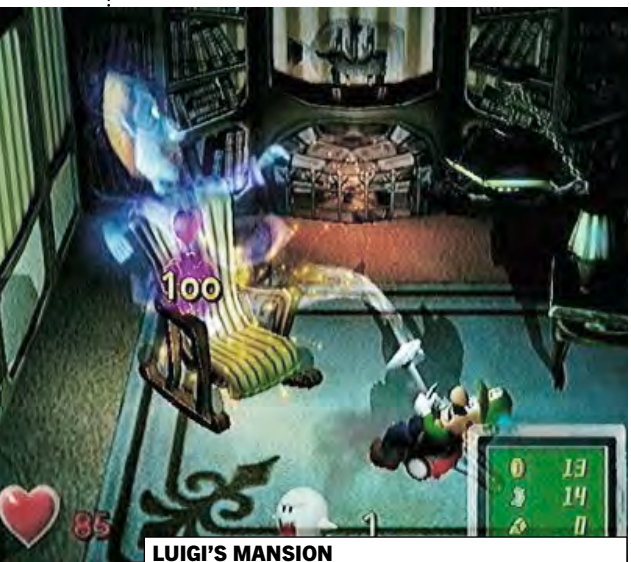
STAR WARS RS 2: ROGUE LEADER
Das Spiel erschien zum Konsolen-Start und ist trotzdem eines der grafisch besten Spiele auf dem Gamecube.

STAR FOX: ADVENTURES
Das letzte Rare-Spiel auf dem Gamecube. Spielerisch und grafisch war das Spiel top, leider nur viel zu kurz.



WAVE RACE: BLUE STORM
Eines der coolsten Rennspiele der Gamecube-Ära erschien zum Launch der Konsole. Die Wettereffekte sowie die Fahrphysik samt Wellengang sind legendär.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM
Eines der besten Survival-Horror-Games aller Zeiten. Ein offizieller Nachfolger ist derzeit offenbar nicht in Sicht, leider.



LUIGI'S MANSION
Luigis Auftritt als Hauptcharakter war mehr als geglückt, nur leider haperte es bei *Luigi's Mansion* in puncto Umfang.

SUPER MARIO SUNSHINE
Als „echter" *Mario 64*-Nachfolger wird *Super Mario Sunshine* zwar nicht angesehen, dennoch bietet das Spiel coole und teils echt schwere Levels.

METROID PRIME
Samus' erster 3D-Auftritt bietet aufregende Actionkost auf dem Gamecube. Die beiden Nachfolger komplettieren die brillante Trilogie.

Die gesuchten Wappen erhaltet ihr nur, wenn Bosse wie dieser hier das Zeitliche segnen. Jeder von ihnen hat seinen Schwachpunkt, den ihr rausfinden müsst.

In der Stadt und bei den Händlern schaut ihr mehrmals im Spiel vorbei. Einige Bereiche sind erst später zugänglich, genauso wie teure Items.

DEMON'S CREST

Bei *Ghosts 'n Goblins* nur ein Gastauftritt, hier der große Star: Firebrand in der Rolle seines dämonischen Lebens – von der leider kaum jemand Notiz genommen hat.

Es gibt Serien, die geradezu danach schreien, mit einer Fortsetzung beehrt zu werden, die von ihren geistigen Vätern aber seit Jahren mit Missachtung gestraft werden. Die bislang dreiteilige Serie *Gargoyle's Quest*, von der zwei Episoden für NES und Game Boy erschienen sind, fand ihren bisherigen Höhepunkt beim bis heute gültigen Geheimtipp für das Super Nintendo, *Demon's Crest*. Als geflügelter Dämon Firebrand ist es eure Aufgabe, alle Elementar-Wappen zu sammeln, damit ihr anschließend alle verfeindeten Reiche unter eurer Flagge vereinen könnt. Klingt nach einem recht fiesen Plan, der durch die düstere Aufmachung von *Demon's Crest* noch weiter untermalt wird. Genau wie bei *Ghosts 'n Goblins* wandelt ihr auf morbiden Friedhöfen, in dunklen Wäldern und finsteren Kerkern herum, doch anders als Sir Arthur hat Firebrand eine weitaus höhere Mobilität in petto. Mit seinen Flügeln kann er eine Zeit lang in der Luft flattern und mithilfe der Krallen an seinen Füßen Wände entlangklettern. Mit den gerade schon erwähnten Elementar-Wappen kommen noch weitere Features hinzu, durch die es sich lohnt, bereits besuchte Abschnitte ein weiteres Mal anzugehen, damit sämtliche Geheimnisse aufgedeckt werden können. Sogar RPG-Anteile und eine Weltkarte mitsamt erkundbarer Stadt haben ihren Einzug in *Demon's Crest* gefunden. Wer noch unseren Artikel zu *Hagane* in Erinnerung hat, dürfte ahnen, was ihn bei Erwerbsinteresse preislich erwartet: horrende Summen. Wer das Modul immer noch daheim hat, darf sich aber glücklich schätzen, Besitzer einer solchen Software-Perle zu sein.

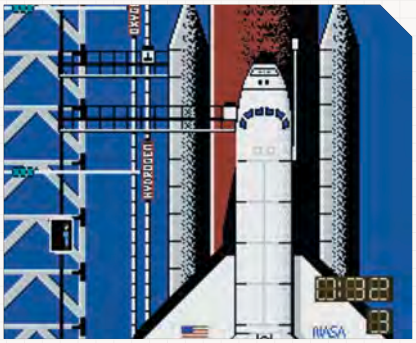
Marco Cabibbo

Damals technisch der letzte Schrei: Das SNES ermöglichte eine frei erkundbare Weltkarte, wie ihr es sicher noch von *Secret of Mana* oder *Illusion of Time* kennt.

Fast schon wie bei *Mega Man X*, nur dass sich Firebrand auch noch festkrallen kann: Durch diese Option unterscheidet sich das Erforschen des Levels enorm.

TOPS & FLOPS

Alltägliches und Job-Simulationen erfreuen sich in Deutschland hoher Beliebtheit. Hier ein paar kuriose Beispiele aus Übersee.



SPACE SHUTTLE PROJECT

Mal ganz ehrlich: Wenn ihr das Wort „Space" im Titel eines Videospiels lest, was kommt euch dann in den Sinn? Explosive Weltraumschlachten? Fantastische Abenteuer auf fremden Planeten? Oder etwa technische Arbeiten an einem Space Shuttle, das noch im Raumhafen rumdümpelt? Letzteres wurde euch in *Space Shuttle Project* geboten. Vom Betanken der Startrakete bis zum mathematischen Startprozess durftet ihr hier all das langweilige Gedöns machen, was echte Astronauten im echten Leben erledigen müssen. Später ging es zwar auch ins All, aber das war nicht recht viel spannender. Dann doch lieber noch mal Sachen wie *R-Type* oder *Life Force* in die Konsole schmeißen. So stellt man sich den gespielten Weltraum vor.

BUSINESS WARS

Gerade dem japanischen Berufsleben im Bürobereich wird nachgesagt, dass es dort außergewöhnlich stressig zugehen soll und man sein Leben quasi der Firma opfert. Wer diese tollen Aussichten immer schon mal selbst erleben wollte, ohne direkt einen solchen Job anzunehmen, konnte sich *Business Wars* anschauen. Dort wurde der Büro-Alltag mit all seinen Facetten in Form eines umfangreichen Text-Adventures erzählt. Gegenstände einsetzen war eher selten gefragt, wohl aber Verhandlungsgeschick und das Treffen von Entscheidungen. Hoffentlich auch die richtigen, denn die konfuse Menüführung machte dem Spielspaß schnell einen Strich durch die sprichwörtliche Rechnung.

AEROBIZ

Fliegen ist schön, doch die Industrie dahinter ist ein knallharter Konkurrenzkampf. Ein Bild davon konntet ihr euch in der Simulation *Aerobiz* für das SNES oder Sega Genesis machen, bei der es galt, seine eigene Fluggesellschaft zur erfolgreichsten der Welt zu machen. Schon die Wahl des ersten Ausgangspunkts war knifflig: Lieber einen teuren Wirtschaftsstandort wie New York oder Tokio wählen? Oder doch eher eine günstige Alternative in Südamerika oder Afrika? Ziel von *Aerobiz* war es, vor allen anderen Konkurrenten sämtliche Flughäfen zu erschließen. Zur Wahl standen außerdem zwei Zeitepochen, eine von 1963 bis 1995, die andere von 1985 bis 2015.

FAMICOM TOP MANAGEMENT

In eine ähnliche Richtung wie *Business Wars* ging auch *Famicom Top Management*. Nur wart ihr hier kein kleiner Angestellter, sondern der Chef eines ganzen Konzerns. Die Aufgabe ist klar: der Konkurrenz stets zuvorkommen und das umsatzstärkste Unternehmen im Land werden. Seinerzeit wurde das Spiel an japanische Schüler ausgegeben, die in dieser Branche Fuß fassen wollten. Da konnten sie sich schon mal auf den knallharten Konkurrenzkampf mit realen Firmen wie Fujitsu, Toshiba oder IBM einstellen, die allesamt im Spiel vorhanden waren. Ein Nachfolger erschien auch für das SNES, jedoch fast nur mit aufgepeppter Grafik. Der Spielspaß blieb auch hier auf der Strecke.

FAMILY FEUD

Hurra, Spielshows, quasi ein stellvertretendes TV-Format für die 80er- und 90er-Jahre. Wenn ihr nicht zu den ganz jungen Lesern gehört, werden euch Shownamen wie *Der Preis ist heiß* oder *Glücksrad* noch etwas sagen. Alleine oder zusammen mit der Familie mussten Geschicklichkeitsaufgaben bewältigt und Fragen korrekt beantwortet werden, wobei ein wenig Glück nicht schadete. Das mag im Fernsehen noch einen gewissen Unterhaltungsfaktor bieten, auf der Konsole erwies sich dieses Konzept aber als Flop – schließlich gibt es hier ja nichts zu gewinnen. Im realen Leben durfte man sich ja noch über eine Reise in die Karibik oder eine Waschmaschine freuen. Oder den Zonk.

Nostalgisch: Auf dem Cover ist der alte Publisher Infogrames zu sehen.

Worms Armageddon

Action **Kriechende Kriegstreiber**

Gerade erst ist für iOS-Smartphones wieder ein neues, altes *Worms*-Spiel angekündigt worden, da nutzen wir doch direkt mal die Gelegenheit, um einen älteren Vertreter der Serie unter die Lupe zu nehmen. Nintendo-Konsolen wurden eher weniger mit einer Umsetzung bedacht, für das N64 gab's dann aber mit *Worms Armageddon* einen der besten Teile des gesamten Franchise. In gewohnt rundenbasierter Tradition muss abwechselnd jeder Wurm versuchen, sein Team siegreich in den Kampf zu führen. Zur Verfügung stehen ihm für dieses Unterfangen Unmengen von gewöhnlichen Waffen (Schrotflinte, Uzi, Bazooka), aber auch viel seltsames Kriegswerkzeug in Form von fliegenden Schafen oder heiligen Handgranaten.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Abgesehen davon, dass *Worms Armageddon* auch auf dem N64 als prima Mehrspielerspaß für zwischendurch taugt, ist in dem Spiel erstaunlich viel Inhalt dabei, der länger an die Würmer fesselt als erwartet. Zumindest auf dem PC, wo nicht nur eigene Teams, sondern zusätzlich noch umfangreiche Karten oder gar neue Waffen kreiert werden können. Und was manche Spieler mit dem Ninja-Seil für akrobatische Meisterleistungen vollführen, ist mehr als beeindruckend."

Bei den Superwaffen knallt's gewaltig. Meist sind sie spielentscheidend.

SUPER MARIO, KING OF THE ROAD – TEIL 2

Im zweiten Teil unseres *Mario Kart*-Specials beschäftigen wir uns mit den Arcade-Ablegern und verraten euch einige kuriose und interessante Fakten zur *Mario Kart*-Serie.

MARIO KART IN DER SPIELHALLE

Wer an Nintendo denkt, denkt an einen Spielehersteller, der ausschließlich Titel für seine eigenen Heimkonsolen und Handhelds veröffentlicht. Gerne wird dabei jedoch vergessen, dass die Anfänge des japanischen Konzerns im Arcade-Bereich liegen. Auch heute noch erscheinen in unregelmäßigen Abständen Spielhallen-Automaten mit dem Nintendo-Logo, jedoch so gut wie nie in Europa. Zu den Highlights der Nintendo-Arcades gehören dabei die *Mario Kart*-Maschinen, die wir euch nun vorstellen.

MARIO KART ARCADE GP

JAHR: 2005 (Nordamerika und Japan) **GAST-FAHRER:** Pac-Man, Ms. Pac-Man, Roter Geist (Pac-Man)

Anders als die Teile der offiziellen *Mario Kart*-Serie wird *Mario Kart Arcade GP* nicht von Nintendo entwickelt. Stattdessen übernimmt die japanische Software-Schmiede Namco Bandai diese Aufgabe. Zwar überwacht Nintendo insofern den Schaffensprozess, als darauf geachtet wird, dass das Spiel auch die Qualitätskriterien der Hauptserie einhält, ansonsten lässt man den Entwicklern aber freie Hand. Neben Mario, Luigi, Peach, Wario, Toad, Yoshi, Donkey Kong und Wario fahren auch Pac-Man, Ms. Pac-Man und der Rote Geist, allesamt aus der Namco-Bandai-Serie *Pac-Man* bekannt, um den Sieg mit. Diese Einbindung von fremden Figuren ist ein absolutes Novum für die *Mario Kart*-Reihe. Doch auch hinsichtlich des Gameplays gibt es Änderungen. Gewählt werden kann zwischen dem Grand-Prix-, dem Time-Trial- und dem VS-Modus. In jedem der Modi wird auf insgesamt 24 Strecken gefahren. Zumeist muss nach jedem Rennen eine neue Münze in den Automaten geworfen werden – dadurch erweist sich *Arcade GP* als ausgesprochen teure Unterhaltung. Dafür wird über den Fahrern ein Schnappschuss des Spielers angezeigt, per separat erhältlicher Magnetkarte kann der Spielfortschritt gespeichert werden und es stehen über 100 (!) Items zur Auswahl.

Nicht nur Mario, Luigi und die anderen Pilzkönigreich-Bewohner fahren in *Mario Kart Arcade* gegeneinander Rennen. Nein, auch einige bekannte *Pac-Man*-Gesichter stoßen zur Truppe hinzu.

MARIO KART ARCADE GP 2

JAHR: 2007 (Japan) **GAST-FAHRER:** Mametchi (Tamagotchi)

Mario Kart Arcade GP 2 erscheint zwei Jahre nach dem Original und wird erneut von Namco Bandai entwickelt. Wie im Vorgänger stehen Pac-Man, seine bessere Hälfte und der Rote Geist als Fahrer zur Auswahl. Als neue Figur stößt zusätzlich Mametchi aus der *Tamagotchi*-Reihe, welche sich ebenfalls im Besitz von Namco Bandai befindet, hinzu. Auf Nintendo-Seite erweitert Warios mürrischer Verwandter Waluigi das Fahrerfeld. Anders als im ersten Teil werden die Rennen nun durch Sprach-Jingles zweier berühmter japanischer Moderatoren kommentiert. Als weitere Neuerung kann man pro Fahrer nun aus zwei verschiedenen Autos wählen. Die Magnetkarte zum Speichern von Daten kann erneut verwendet werden.

Eine Besonderheit, die es nur in den Arcade-Rennspielen der *Mario Kart*-Serie gibt, ist die Möglichkeit, Items via Lock-on-Funktion besonders gezielt auf die gegnerischen Fahrer zu schießen.

MARIO KART ARCADE GP DX

JAHR: Sommer 2013 (voraussichtlich nur Japan) **GAST-FAHRER:** Don (Taiko no Tatsujin)

Eigentlich passt dieser Titel gar nicht in die Retro-Rubrik, denn er erscheint erst im Laufe dieses Sommers in Japan. Wir wollen ihn euch aber dennoch nicht vorenthalten. Der dritte Teil der *Mario Kart Arcade*-Reihe wird eine Handvoll neuer Spielmodi bieten, so etwa die Möglichkeit, gegen online hochgeladene Geister anderer Fahrer Zeitrennen zu absolvieren. Zudem wird es ein Feature geben, das es zwei Spielern erlaubt, ähnlich wie in *Mario Kart: Double Dash!!* auf einem Kart Platz zu nehmen. Ebenfalls aus der Hauptreihe übernommen werden die Gleiter- und Unterwasser-Fähigkeit aus *Mario Kart 7*. Bezüglich der Figuren ist bisher bekannt, dass neben den bisherigen Charakteren die lebendige Trommel Don aus dem Musikspiel *Taiko no Tatsujin* als Fahrer wählbar sein wird.

***Mario Kart Arcade GP DX* erscheint in diesem Sommer in Japan. Die Strecke, die auf diesem Bild zu sehen ist, ist an die in Fernost sehr beliebte Musikspiel-Serie *Taiko no Tatsujin* angelehnt.**

KURIOSE FAKTEN ZU MARIO KART

Wir verraten euch zehn seltsame, unterhaltsame oder interessante Infos rund um die beliebteste Funracer-Reihe der Welt.

1 ET TU, F-ZERO

Mario Kart ist nicht das einzige Nintendo-Rennspiel, das als Arcade-Version existiert. Es gibt auch einen von Sega entwickelten *F-Zero*-Ableger mit dem Untertitel *AX*, der es erlaubt, die Gamecube-Memory-Card am Arcade-Automaten zu verwenden.

2 WIEDERHOLUNGSTÄTER

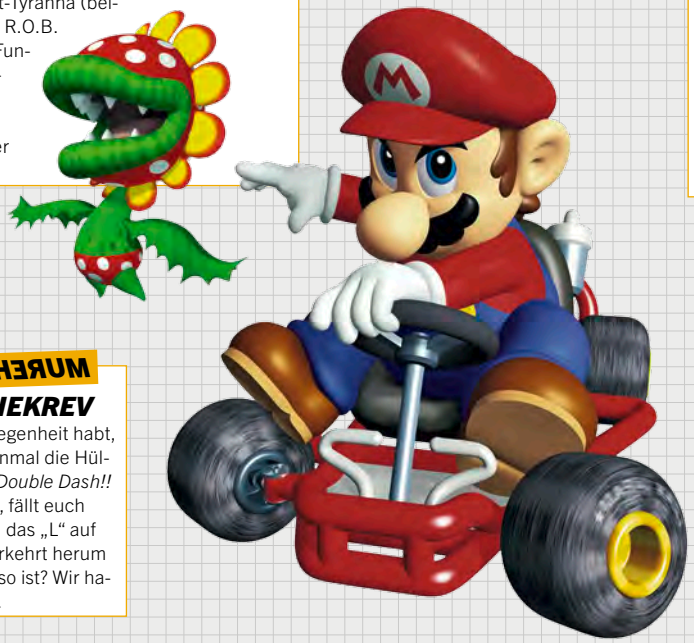
Ihr dachtet, *Super Mario Kart* war das erste Rennspiel, in dem der Klempner Rennen fährt? Falsch gedacht! In den NES Spielen *Famicom Grand Prix* und *Famicom Grand Prix II* üben Mario und Luigi den Job des Fahrers respektive Navigators aus.

3 WIEDERHOLUNGSTÄTER 2.0

Auch sonst fuhr Mario schon mehrmals fremd: In *F-1 Race* für NES und Game Boy ist er nach den Rennen zu sehen. Für die SNES-Zusatzkonsole Satellaview gibt es eine *Excitebike*-Version, in der Mario und Co. um die Wette fahren. Zudem gibt es *Super Mario Race* für die *Game & Watch*-Serie.

4 EINMAL UND NIE WIEDER

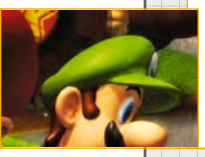
Einige Fahrer beließen es (bisher) bei nur einem Auftritt. Diese sind: Donkey Kong Jr. (*Super Mario Kart*), Parakoopa, Mutant-Tyranha (beide *Double Dash!!*), R.O.B. (*DS*), Baby Daisy, Funky Kong, Knochen-Bowser (alle *Wii*), Metall-Mario, Bienenkönigin, Wiggler und Lakitu (alle *7*).



5 ICH TRAU' MICH NICHT!

Ihr vermisst unter Punkt 4 Shy Guy aus *Mario Kart Wii*? Er wird deshalb nicht erwähnt, weil er schon auf dem DS als Fahrer auftritt, wenn er auch nicht offiziell in der Fahrerauswahl erscheint. Beim Single-Karten-Multiplayer müssen alle Spieler ohne eigenes Modul mit ihm Vorlieb nehmen.

6 MUREH TRHEKREV



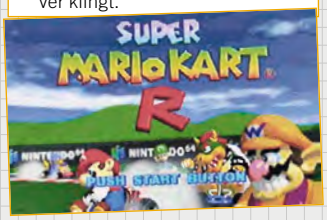
Wenn ihr dazu Gelegenheit habt, betrachtet doch einmal die Hülle von *Mario Kart: Double Dash!!* etwas genauer. Na, fällt euch etwas auf? Richtig, das „L" auf Luigis Mütze ist verkehrt herum drauf! Warum das so ist? Wir haben keine Ahnung.

7 WAIT FOR IT!

Habt ihr ein bisschen Zeit übrig? Dann fahrt ein Rennen in *Mario Kart 64* und lasst den Controller, während der Resultats-Bildschirm zu sehen ist, etwa 50 Minuten liegen. Anschließend ist für circa zwei Minuten ein leicht abgeändertes Musikstück zu hören.

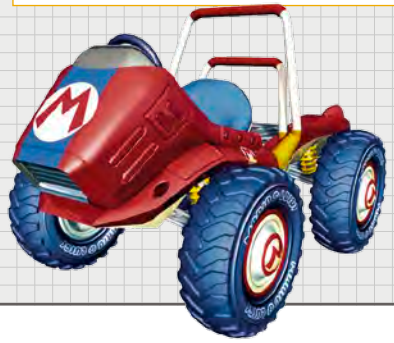
8 IDEENMANGEL

Euch geht es auch auf die Nerven, dass so viele N64-Spiele ein unkreatives „64" hinter den Spieletitel geklatscht bekamen? *Mario Kart 64* wäre diesem Schicksal fast entkommen. Allerdings finden wir, dass das ursprünglich geplante *Super Mario Kart R* auch nicht kreativer klingt.



9 MARIO IS MISSING

Was meint ihr, wäre die *Mario Kart*-Reihe auch ohne die Pilzkönigreich-Bewohner so erfolgreich, wie sie heute ist? Nun, wir hätten es fast herausgefunden: Ursprünglich hätten nämlich statt Mario und Co. völlig neue und unbekannte Fahrer in den Karts des SNES-Funracers Platz nehmen sollen.



10 SCHIFF AHOI!

Wenn ihr das nächste Mal *Mario Kart Wii* spielt, dann achtet auf der Strecke „Daisys Piste" im Bereich des Hafens auf den Hintergrund. Dort könnt ihr nämlich ein Schiff erspähen, welches frappierend an die Strecke „Daisys Dampfer" aus *Double Dash!!* und *Mario Kart 7* erinnert.

SEX, DRUGS AND SUPER MARIO

Ihr dachtet, in der Welt von Mario, Link und Co. sind anzügliche Elemente tabu? Falsch gedacht! Wir zeigen euch einige der weniger jugendfreien Momente der Nintendo-Geschichte.

Anders als viele andere Videospiel-Hersteller ist der japanische Mario-Konzern bemüht, ein möglichst familienfreundliches Image zu bewahren. Gewaltintensive Spiele sind im Nintendo-Sortiment also Mangelware. Auch sexuelle Andeutungen in den Titeln sind nur schwer vorstellbar. Doch Ausnahmen bestätigen die Regel, und so gibt es im Verlauf der Nintendo-Historie dennoch so manch schlüpfriges Element, welches es in die Spiele geschafft hat. Wir liefern euch ein Best-of der Momente, die Mario die Schamesröte ins Gesicht treiben.

Lukas Schmid

VERHÜTUNGS-TIPPS UND BIKINI-BADEN

SPIEL: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Man mag es kaum glauben, aber das erste Game-Boy-Abenteuer von Zipfelmützen-Träger Link gehört mit zu den anzüglichsten Spielen in der Nintendo-Geschichte. So trefft ihr im sogenannten Zoodorf etwa ein Krokodil, welches ein Bild von seiner Nilpferd-Freundin malt. Diese räkelt sich dabei, nur mit einem Badetuch bekleidet, lasziv wie ein Nacktmodell am Boden. Intensiver ist aber Links Aufeinandertreffen mit einer Meerjungfrau, die ihn darum bittet, ihr verlorenes Bikini-Oberteil wiederzufinden und in Link recht eindeutige Gefühle hervorruft. Den Vogel schießen aber einige Dialogzeilen in der deutschen Version des Abenteuers ab: Bestäubt einen grünen Schleim mit Zauberpulver und er gibt Sprüche wie „Nie ohne Kondom!" oder „Gib mir Deinen Saft, ich geb' Dir meinen … " zum Besten. In der Game-Boy-Color-Version des Spiels wurden übrigens sämtliche schlüpfrigen Elemente entfernt.

Der Text, den die bestäubten grünen Schleime von sich geben, ist ja schon schlüpfrig. Aber auch die Form, die sie durch das Zauberpulver annehmen, ruft gewisse Assoziationen hervor.

Für eine bezaubernde Meerjungfrau müsst ihr dieses Bikini-Oberteil besorgen. Anschließend befummelt Link diese lechzend, um an eine ihrer Schuppen zu kommen.

BIRDOS GESCHLECHT UND SEXY TRACY

SPIEL: CAPTAIN RAINBOW

Es gibt kaum durchgedrehtere Nintendo-Titel als das Action-Adventure *Captain Rainbow*. Darum verwundert es kaum, dass das abgedrehte Wii-Abenteuer nie außerhalb Japans erschienen ist. In der Rolle des titelgebenden Captains macht ihr euch darin auf, die Wünsche von vergessenen Nintendo-Figuren zu erfüllen. Eine eurer Aufgaben? Ihr müsst beweisen, dass die aus *Super Mario Land 2* bekannte Figur Birdo weiblich ist. Das gelingt euch, indem ihr ein heftig vibrierendes Objekt in ihrem Zimmer findet. Auch wenn das Objekt geschwärzt dargestellt wird, ist wohl klar, worum es sich dabei handelt. An anderer Stelle helft ihr der Figur Tracy (bekannt aus *Link's Awakening*, im Deutschen unter dem Namen Geierwally). Diese ist darauf aus, sämtliche Männer zu unterwerfen und geizt nicht mit ihren weiblichen Reizen. Zudem beobachtet ihr sie im Spielverlauf bei einem nächtlichen Bad. Aus Versehen, versteht sich!

Unter dem seltsam vibrierenden Kopfkissen findet Captain Rainbow den Verursacher der Vibration. Dieses … Objekt beweist, dass Birdo eine weibliche Figur ist. Zu viel Info!

Wir sind uns sicher, Tracy kann durch ihren starken Charakter, ihre eloquente Sprache und ihre sympathische Art überzeugen. Oh, und ein paar gigantischen Argumente hat sie auch noch.

VERSAUTES AM LAUFENDEN BAND

SPIEL: CONKER'S BAD FUR DAY

Zugegeben, an dieser Stelle schummeln wir ein bisschen, denn *Conker's Bad Fur Day* wurde nicht von Nintendo, sondern vom Second-Party-Studio Rare (damals noch Rareware) entwickelt. Zudem weigerte sich Nintendo aufgrund des sehr anstößigen Inhalts sogar, das Spiel in Europa zu vertreiben und übergab diese Aufgabe an THQ. Eine Liste über schlüpfrige Nintendo-Spiele wäre ohne das Abenteuer des rotzfrechen Eichhörnchens Conker aber einfach nicht komplett. Sämtliche sexuellen oder anzüglichen Anspielungen des Spieles aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Specials sprengen. Einige Highlights sind aber zum Beispiel die sexuelle Zusammenführung eines brünftigen Bienen-Königs und einer vollbusigen Sonnenblume, Conkers Freundin Berri, die leicht bekleidet ihre weiblichen Reize betont, oder ein Endgegner, den ihr besiegt, indem ihr ihm auf sein metallenes Gemächt schlagt.

Conker muss Bienen sammeln, welche die schüchterne Sonnenblumen-Schönheit dazu animieren, sich zu öffnen, damit der Bienen-König sich mit ihr vergnügen kann.

Wolltet ihr schon immer einmal einem animierten, langbeinigen Eichhörnchen beim Yoga zwischen die Beine schauen? Nun, *Conker's Bad Fur Day* gibt euch dazu Gelegenheit!

DIE FRAUEN DER NINTENDO-STARS

SPIEL: YOSHI'S ISLAND, KIRBY'S DREAM LAND 2

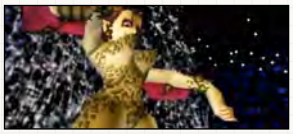
Vielleicht ist es nur Zufall, doch erscheint uns das eher unwahrscheinlich: Die auf dem Bild dargestellte Steinformation in Welt 4-1 von *Yoshi's Island* zeigt unserer Meinung nach eindeutig einen halb nackten Frauenkörper. Ihr meint, wir interpretieren hier zu viel hinein und Nintendo würde so etwas nie tun? Nun, dann begebt euch doch einmal in den Level 5-5 im Spiel *Kirby's Dream Land 2* und begutachtet dort die Form, die die zerstörbaren Blöcke im letzten Abschnitt bilden. Zwar können wir, da dieser Abschnitt über mehrere Bildschirme läuft, hier kein Bild davon abdrucken, aber auch dort ist eindeutig ein nackter Frauenkörper zu erkennen. Ob sich hier die jeweiligen Leveldesigner schlüpfrige Scherze erlaubt haben?

Ob diese Steinformation nur zufällig wie ein halbnackter Frauenkörper aussieht? Wie auch immer, Yoshi sollte Baby-Mario an dieser Stelle wohl besser die Augen zuhalten.

STÖHNE-FEEN UND NACKTE TEENIES

SPIEL: THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME, MAJORA'S MASK, TWILIGHT PRINCESS

Wie hätten es die Großen Feen aus *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* nicht auf diese Seiten schaffen können? Die nur von einigen Blättern bekleideten, wild kreischenden und ebenso intensiv vor sich hin stöhnenden Walküren bereiteten so manchem Nintendo-Spieler in den 90ern mehr Albträume als Zombies und Skelette. Durch Kamerafahrten werden zudem ihre weiblichen Reize perfekt in Szene gesetzt. Noch befremdlicher finden wir die mit nur unwesentlich mehr Stoff bekleideten Feen in *Twilight Princess*, die noch deutlich jünger aussehen!



Die erste sexuelle Erfahrung oder ein Trauma fürs Leben: Die Grusel-Feen aus *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* könnten beides liefern.

So furchteinflößend wie auf dem N64 wirken die *Twilight Princess*-Feen nicht. Dafür sehen sie so jung aus, dass wir uns gar nicht trauen, richtig hinzusehen.

EIN ORT DER VEREINIGUNG

SPIEL: KEIN SPIEL, SONDERN DAS WAHRE LEBEN …

Zum Schluss haben wir noch eine anzügliche Nintendo-Anekdote abseits der Spiele für euch parat. Mitte der 60er-Jahre, lange vor dem Einstieg des Konzerns ins Videospiele-Geschäft, betrieb Nintendo in Japan eine Handvoll sogenannter „Love Hotels". Diese sind vergleichbar mit dem, was man bei uns als Stundenhotels kennt. Soll heißen: Dort treffen sich Männer und Frauen mit ihren Partnern oder mit "Dienstleisterinnen" und gönnen sich fröhliche Schäferstündchen.

Ob ihr es glaubt oder nicht – indirekt war Nintendo also im Sex-Geschäft. Weiter weg von heutigen Familien-Image geht es wohl kaum noch. Somit verwundert es nicht, dass dieser Geschäftszweig Nintendos schon vor langer Zeit stillgelegt wurde.

Zuerst gibt es für Mario als Dank für ihre Rettung von Prinzessin Peach einen Schmatzer auf die Nase. Anschließend geht es ab ins firmeneigene Love-Hotel!

UBISOFTS STRAHLEMANN AUF ERFOLGSKURS —

DIE URSPRÜNGE VON RAYMAN

Zu Unrecht stand Rayman lange Zeit im Schatten von Mario, Crash Bandicoot und Co. Wir lassen seine hochqualitative Karriere einmal für euch Revue passieren.

Jeder kennt Rayman, selbst wenn es nur sein außergewöhnliches Erscheinungsbild ist: Der Cartoon-Charakter mit der großen Nase und den blonden Haaren verfügt weder über Arme noch Beine, hat jedoch Hände und Füße, die sich unabhängig von seinem restlichen Körper bewegen können. Seine Haare kann er wie einen Propeller kreiseln lassen, was ihm erlaubt, über Abgründe zu schweben. Mit seinen frei fliegenden Fäusten kann er auch weit entfernten Gegnern eins auf die Rübe geben. Rayman mag zwar kein klassischer Nintendo-Held so wie Mario oder Link sein, aber er kann dennoch auf eine lange, erfolgreiche Vergangenheit zurückblicken. Auch auf Nintendos Konsolen hatte er regelmäßig Auftritte. Dabei ist die Hauptreihe eigentlich gar nicht so umfangreich.

Kleine Zeittafel

1995 war das Geburtsjahr von Ubisofts Maskottchen. Das Spiel erschien seinerzeit für den PC und die Atari-Jaguar-Konsole. Später wurde es unter anderem für die Playstation, Windows oder den Game Boy Advance (*Rayman Advance*) portiert. *Rayman 2: The Great Escape* erschien 1999 für PC, das Nintendo 64 und die Playstation. Im Gegensatz zum Vorgänger navigiert ihr Rayman ähnlich wie bei *Super Mario 64* durch dreidimensionale Level. Das Spiel wurde in den höchsten Tönen gelobt – nicht nur, weil es neue Maßstäbe bei der

RAYMAN ALS LEHRER

Ob ihr es glaubt oder nicht: Zu Zeiten von Windows 98 hatte Rayman sogar Auftritte in Lernspielen für den PC! Dabei bleiben die Spiele im Jump&Run-Genre, es kommt jedoch eine weitere Komponente dazu: An bestimmten Stellen muss sich der Spieler entscheiden, welchen Weg Rayman einschlagen soll. Zu jedem Weg sieht man verschiedene Lösungsvorschläge, zum Beispiel, wie ein Wort geschrieben wird oder was das Ergebnis der Rechenaufgaben ist. Rayman kommt nur ans Ziel, wenn der Spieler ihn rechtzeitig auf den richtigen Weg schickt.

Raymans Wurzeln sind auf dem PC und dem fast schon legendären Atari Jaguar zu finden. Wirklich assoziiert wurde er jedoch schon damals mit der PlayStation 1.

Die Ähnlichkeiten zu *Rayman Origins* oder *Legends* sind nicht zu leugnen. So fing alles für den Helden ohne Gliedmaßen in den 90ern an.

Entwicklung von Gameplay und Leveldesign setzte. In späteren Jahren wurde das Spiel auch für die modernen Konsolen neu aufgelegt, unter anderem für den 3DS im Jahr 2011. Mit *Rayman 3: Hoodlum Havoc* aus dem Jahr 2003 erschien für lange Zeit das letzte wirklich neue *Rayman*-Spiel. Auch hierbei handelt es sich um ein Abenteuer im dreidimensionalen Raum: Rayman und sein tölpelhafter Freund Globox müssen das Unheil abwenden, das von den Hoodlums ausgeht – bis Globox einen von ihnen verschluckt. In den nächsten Jahren erschienen massenhaft Neuauflagen und Spin-offs der originalen Spiele. Das erste Spiel, das seit *Rayman 3* kein Remake eines Vorgängers war, war *Rayman Origins* aus dem Jahr 2011. Wie der Name schon anklingen lässt, kehrt Rayman hier zu seinen Ursprüngen zurück: Zusammen mit Globox und den Kleinlingen nimmt er es in klassischen 2D-Jump&Run-Levels mit den üblen Darktoons auf, um den Frieden auf der Lichtung der Träume wiederherzustellen. Das Spiel überzeugte mit seinem simplen, doch unterhaltsamen Gameplay, dem schrägen Humor und den stimmungsvollen, wunderschön gestalteten Hintergrunddesigns. An diesen Erfolg möchte *Rayman Legends*, der direkte Nachfolger, Ende August anknüpfen. Schon in dieser Ausgabe stellen wir euch das neueste Abenteuer vor. Auf Seite 42 erfahrt ihr mehr!

Stefanie Groß

RAYMAN IM FERNSEHEN

Es gab auch eine Fernsehserie, die unter anderem auch deutsch synchronisiert wurde. Wobei „Serie" da eigentlich zu viel gesagt ist: Wie ihr wohl schon geschlossen habt, war die Serie ähnlich erfolgreich wie der berüchtigte *Zelda*-Cartoon. Gerade einmal vier elfminütige Episoden wurden produziert, da danach das Budget aufgebraucht war und die Drehbücher sowieso nicht wirklich überzeugen konnten. Die Serie musste mitten in der Produktion der fünften Episode eingestellt werden. Dabei war eigentlich vorher ein gutes Dutzend Folgen geplant.

RAVING RABBIDS

Hierbei handelt es sich um ein Spin-off der Serie, das sich auf ein gänzlich anderes Gameplay und Genre einlässt. Im Gegensatz zu den gewohnten Plattformern setzt *Raving Rabbids* eher auf Party- und Minispiele mit abgedrehtem Humor. Zu Beginn waren die irren Karnickel nur die Gegner, mit denen es Rayman aufnehmen musste, doch im Lauf der Jahre gelangten sie zu solch großer Popularität, dass die inzwischen fast schon eine eigene Marke bilden, die Rayman in nichts nachsteht – in den neuesten Spielen kommt Rayman nicht mal mehr vor! Der Fernsehsender Nickelodeon hat sich übrigens bereits die Rechte an der Ausstrahlung einer TV-Serie zu *Raving Rabbids* gesichert.

Mut zur Farbe: Egal welches System, egal welches Jahr, bei *Rayman* hattet ihr stets die Garantie, mit einer knallbunten Optik verwöhnt zu werden.

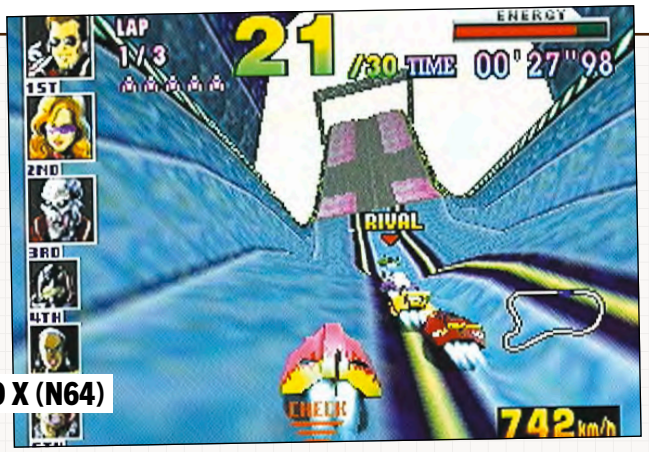
Die neuen Abenteuer von Rayman orientieren sich an *New Super Mario Bros. U* und den Anfängen der Serie. Zudem sieht das Spiel absolut fantastisch aus.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 09/1998



F-ZERO X (N64)

F-1 WORLD GRAND PRIX (N64)

ISS 98 (N64)

Vor 15 Jahren zierte das futuristische Rennspiel *WipEout 64* das Cover der N-ZONE – eigens für einen großen Vorabtest (ohne Wertung) reiste die Redaktion damals nach Liverpool in England zum Entwickler Psygnosis. Zu *Turok 2*, über das bereits in den vorherigen Ausgaben berichtet wurde, gab's wieder einige Neuigkeiten zu verkünden – auch auf Wunsch zahlreicher Leser, die sich damals noch auf dem Postweg (dem analogen, also mit Briefmarken und Postboten) an die Redaktion wendeten. Ansonsten war der Vorschauteil der 15 Jahre alten Ausgabe recht übersichtlich: Die meisten Publisher hatten ihr Pulver bereits im Vormonat auf der E3-Messe verschossen. Dafür hatte es der Testteil in sich, zumindest was die Anzahl der getesteten Games anbelangt. Mit dabei ist *Mission Impossible*, das mit stolzen 85 Prozent den N-ZONE-Hit-Award verliehen bekam. Der Chef selbst hat sich damals *F-1 World Grand Prix* und *ISS 98* vorgeknöpft: Unser heutiger COO Hans Ippisch bewertete die Edel-Raserei damals mit 87 Prozent, Konamis cooler Kick kam gar auf sagenhafte 89 Prozent! Doch das wahre Highlight im Testteil war *F-Zero X*, das im Import-Test sagenhafte 92 Prozent absahnen konnte.

AUSGABE 09/2003

Und schon wieder *F-Zero*: 5 Jahre nachdem die Redaktion *F-Zero X* im Import-Test unter die Lupe genommen hat, zierte Captain Falcon mit *F-Zero GX* sogar das Cover der Ausgabe 09/2003. Auch 2003 hatte sich das Team wieder eine Importversion für den Gamecube vorgeknöpft – und auch damals kam das Spiel auf eine Traumwertung von über 90 Prozent. Weniger erfolgreich schnitt Capcoms *P.N.03* im Test ab – die hohen Erwartungen der Fans und der Redaktion konnte das Spiel mit mittelprächtigen 79 Prozent wahrlich nicht erfüllen. Ob es sich bei *Super Mario Advance 4* um ein unnötiges Remake des NES-Klassikers *Super Mario Bros. 3* handelt, wurde innerhalb des Teams heiß diskutiert. Nichtsdestotrotz sahnte das GBA-Spiel 90 Prozent ab und mal ganz ehrlich: Remake hin oder her – solange ein Spiel richtig was taugt, spielt man es doch gerne noch einmal mit besserer Grafik durch! Ach ja, ein paar Vorschauberichte hatte die 10 Jahre alte Ausgabe auch zu bieten, wobei hier nur *Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike* für den Gamecube und *Golden Sun 2* für den GBA wirklich erwähnenswert sind. Oder erinnert ihr euch noch an *Billy Hatcher and the Giant Egg*? Na also ...

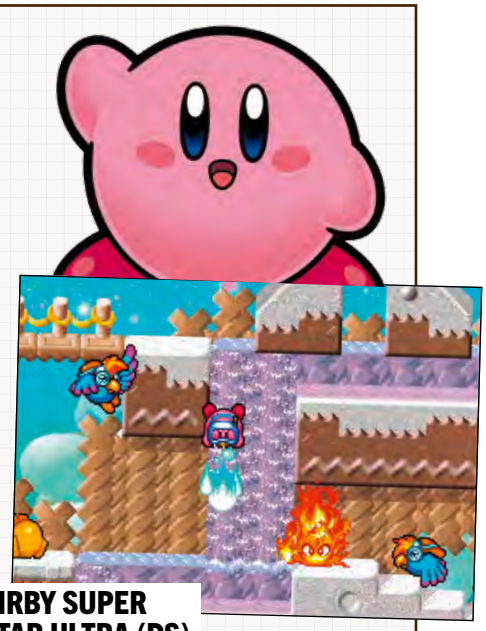
F-ZERO GX (GAMECUBE)

P.N.03 (GAMECUBE)

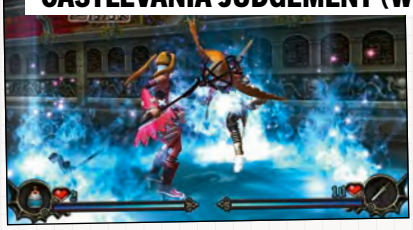
SUPER MARIO ADVANCE 4 (GBA)

AUSGABE 09/2008

Wii SPORTS RESORT (Wii)



KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS)



CASTLEVANIA JUDGEMENT (Wii)

In der Ausgabe 09/2008 berichteten wir relativ spät über die neuen Hits der E3-Messe – normalerweise steht die E3-Berichterstattung schon immer eine Ausgabe vorher an. Doch in dem Fall war das gar nicht so wild: Es wurden in diesem Jahr nämlich keine wirklich coolen oder wichtigen Games enthüllt: *Wii Music*, *Wii Sports Resort*, ein *Castlevania*-Beat'em-Up und *Spectrobes* wird man wohl nicht gerade als herausragende Meisterwerke in Erinnerung behalten, oder? Lediglich *Wario Ware* und *Animal Crossing* für die Wii sowie *Dragon Quest* und *Kirby Super Star Ultra* für den DS waren zumindest etwas spannendere Games. Dasselbe Bild im Testteil – weder für die Wii noch für den DS erschienen damals wirklich coole Spiele, die auch heute noch irgendjemand interessieren könnten. Das Highlight der Ausgabe war somit eine Reportage, in der sich die Redaktion mit dem damals relativ neuen Phänomen der Casual-Games kritisch auseinandersetzte. Übrigens: Der damals erstellte Aufmacher, auf dem unser heutiger Online-Kollege Maik Koch mit einem Hammer auf einen Berg Casual-Games einschlug, wurde noch zigmal in den folgenden N-ZONE-Ausgaben verwendet. Wer Lust und Zeit dafür hat, darf gerne nachzählen, wie oft – zu gewinnen gibt's außer dem Dank und Anerkennung der Redaktion allerdings nichts. Wie so oft im Leben. Viel Spaß trotzdem!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

3DS Zeitreise-Cheat und Tipps zu einer äußerst rentablen Arbeitsstelle!

Wenn ihr Zugriff auf eine zweite 3DS-Konsole habt (beispielsweise das Gerät eines Freundes oder Familienmitglieds), könnt ihr bei *Animal Crossing: New Leaf* einen ziemlich praktischen Trick anwenden. Der Kniff ist vergleichbar mit der Zeitumstellen-Option, jedoch mit einem anderen Effekt: Steckt das Spielmodul in den zweiten 3DS, wobei sich die Zeit- und Datumseinstellungen der beiden Systeme nicht unterscheiden müssen. Wenn ihr das Abenteuer nun an eurem Speicherstand von vorhin fortsetzt, werdet ihr bemerken, dass sich im Spiel alles so verändert hat, als ob ein ganzer Tag vergangen wäre. Es gibt neue Gegenstände zu kaufen und Aufträge, die eigentlich noch bis zum nächsten Tag hätten andauern sollen, sind bereits abgeschlossen (beispielsweise Gebäudearbeiten). Ein weiterer Wechsel der Konsole hat wieder dieselben Auswirkungen – der Trick bringt euch im Spiel also wesentlich schneller voran und zwar ohne negative Zeitreise-Effekte wie wucherndes Unkraut oder Struwwelpeter-Frisur.

Dank geheimer Zeitreise braucht ihr nicht zu warten, bis neue Items verfügbar sind.

Im Café von Kofi dürft ihr als Teilzeitkraft anheuern und gutes Geld verdienen.

TEILZEITJOB ALS BARISTA IM CAFÉ

Sobald ihr im Café acht Mal Kaffee getrunken habt, bietet euch der Inhaber an, für ihn zu arbeiten. Dabei müsst ihr den Kunden ihren Lieblingskaffee servieren. Eine komplette Liste aller Bewohner würde zu weit führen, doch zumindest erhaltet ihr hier eine Zusammenstellung der Vorlieben der besonders wichtigen Charaktere:

NAME	SORTE	MILCH	ZUCKER
Grazia	Hausmischung	ohne	ohne
Helios	Doppelröstung	viel	drei Löffel
K.K.	Hausmischung	ohne	ohne
Käpten	Schonröstung	normal	ohne
Melinda	Mokka	viel	drei Löffel
Moritz	Schonröstung	ohne	ohne
Peggy	Doppelröstung	ohne	ohne
Pelly	Hausmischung	ein bisschen	ein Löffel
Peter	Hausmischung	normal	zwei Löffel
Resetti	Schonröstung	ohne	ohne
Samselt	Mokka	ein bisschen	zwei Löffel
Schubert	Mokka	ohne	ein Löffel
Tom Nook	Doppelröstung	viel	ein Löffel
Törtel	Doppelröstung	normal	zwei Löffel

Mit diesem Tipp könnt ihr euch im Winter ein paar nette Items schnappen!

Belohnungen

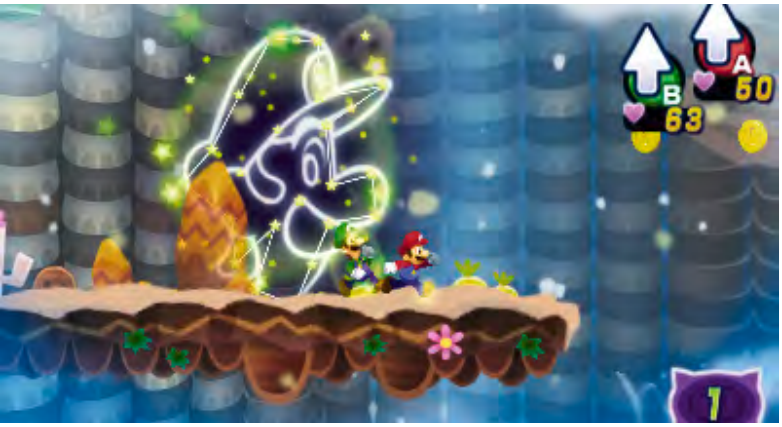
Pro Schicht bekommt ihr eine Packung Kaffeebohnen, die sich je nach Qualität für 500, 1.000 oder 2.000 Sternis verkaufen lässt. Mit der Zeit erhaltet ihr außerdem besondere Einrichtungsgegenstände, mit denen sich euer Haus dekorieren lässt.

GEGENSTAND	VORAUSSETZUNG	VERKAUFSPREIS
Kaffeemaschine	16 korrekte Bestellungen	200
Espressomaschine	32 korrekte Bestellungen	125
Siphon	48 korrekte Bestellungen	445
Kaffeetasse	64 korrekte Bestellungen	500
Milch & Zucker	80 korrekte Bestellungen	250
Kaffeemühle	96 korrekte Bestellungen	400
Café Uniform	128 korrekte Bestellungen	108
Gyroid 1	160 korrekte Bestellungen	828
Gyroid 2	192 korrekte Bestellungen	828
Gyroid 3	224 korrekte Bestellungen	828
Gyroid 4	255 korrekte Bestellungen	828

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.

3DS Level-40-Helden dürfen in einem Spezial-Geschäft einkaufen!

Scheut euch nicht davor, Mario und Luigi möglichst flott auf Level 40 zu bringen. Es lohnt sich wirklich, denn anschließend werdet ihr mit dem sogenannten Regenbogen-Rang ausgezeichnet und erhaltet dadurch ein paar Vorteile für den weiteren Spielverlauf. Demnach stehen nun zwei Eigenschaften pro Charakter zur Auswahl. Besonders praktisch: Wählt Ausrüstung +1 und Hammerheld, dann nichts wie zu dem Laden am Schlummerstrand. Dank des Regenbogen-Rangs dürft ihr nun den Verkaufsraum betreten und euch ein paar geniale Items wie die Meister-Stiefel (Dreifachsprung), oder den Meister-Hammer (Doppelschlag) zulegen.



Das Aufleveln von Mario und Luigi (jeweils auf Level 40) lohnt sich in jeder Hinsicht.

Ab Level 40 winkt der Regenbogen-Rang und eine Spezialshop-Zugangsberechtigung.

HARVEST MOON: GESCHICHTE ZWEIER STÄDTE

3DS/DS Heiratstipps für Zocker, die mit einem weiblichen Hauptcharakter unterwegs sind.

Wenn ihr euch bei *Harvest Moon: Geschichte zweier Städte* für einen weiblichen Spielcharakter entschieden habt, gibt es im späteren Spielverlauf (ebenso wie bei der Wahl eines männlichen Farmers) die Möglichkeit, zu heiraten. Als Mädchen hat man es beinahe wie im echten Leben ziemlich gut, denn man braucht nur zu warten, bis sich einer der heiratsfähigen Dorfbewohner für euch interessiert. Doch es gibt auch die Möglichkeit, aktiv dafür zu sorgen, dass euch ein Antrag von einem bestimmten Jungen gemacht wird. Allerdings muss euer Wunschkandidat zuerst über die maximale Anzahl von 65.000 Freundschaftspunkten (und damit logischerweise über eine rote Blume) verfügen. Versorgt euren Favoriten also so lange mit Geschenken, bis die 65.000 FP erreicht sind und wählt dann einen bevorzugten Ort. Nach dem normalen Gespräch möchte euch der Junggeselle etwas Wichtiges sagen … Begebt euch zum Teich der Erntegöttin, um die blaue Feder entgegenzunehmen. Nun erklärt euch der junge Mann, was er fühlt und hält um eure Hand an. Wenn ihr einverstanden seid, läuten eine Woche später die Hochzeitsglocken. Lehnt ihr den Antrag jedoch ab, werden euch satte 15.000 FP abgezogen. Bedenkt bei der Wahl eures Kandidaten, dass Ash, Hiro und Kana die einzigen Jungs sind, bei denen das eben beschriebene Auslösen eines Antrags auch wirklich funktioniert.

Beachtet einfach unsere Tipps, wenn ihr nicht auf einen Heiratsantrag warten wollt.

STREETPASS-TREFFEN IM FRANKENLAND

Am 21. Juli fand das erste offizielle Streetpass-Treffen in Nürnberg statt. Steffi war live am Ort des Geschehens.

Trotz Biomarkt und Classic Open Air fanden sich ungefähr 17 Leute nachmittags am Schönen Brunnen ein (allerdings wollten nicht alle auf das Foto). Auch eine vorbeikommende japanische Touristengruppe bescherte uns einige neue Miis in unseren Lobbys. Nach dem allgemeinen Puzzletauschen und Kroneretten verbrachte ein Teil der Gruppe auch noch Zeit mit den neuen Streetpass-Minispielen. Danach zockte man vor allem die aktuellen Titel *Monster Hunter* und *Animal Crossing* – aber auch *Pokémon Schwarz/Weiß* war stark vertreten. Das Treffen war ein voller Erfolg und man entschloss sich gleich an Ort und Stelle, so etwas bald wieder zu veranstalten. Natürlich konnten wir größenmäßig nicht mit Berlin oder Frankfurt mithalten, die teilweise über hundert Teilnehmer verzeichnen, aber für das erste Treffen ist das durchaus nicht zu verachten. Falls ihr auch Lust habt, euch mit anderen 3DS-Besitzern zu treffen, dann besucht doch einmal die offizielle Seite von Streetpass Germany. Dort seht ihr alle vertretenen Gruppen und Events, die in nächster Zeit anstehen – manchmal gibt es sogar etwas zu gewinnen.

Gelungenes Nürnberg-Debüt: Das erste Streetpass-Treffen war ein voller Erfolg für alle Beteiligten, weshalb die bunte Truppe schon bald eine zweite Zusammenkunft dieser Art veranstalten möchte.

WiiG FEIERT GEBURTSTAG UND IHR BEKOMMT GESCHENKE!

Jemand anderes hat Geburtstag und ihr bekommt die Geschenke – coole Sache!

Zum fünften Geburtstag veranstaltet WiiG ein Gewinnspiel und verlost zwei Exemplare von *New Super Luigi U*, eine Version von *Donkey Kong Country Returns 3D* und jede Menge Merchandise! Alles, was ihr dafür tun müsst, ist, WiiG zum Geburtstag zu gratulieren und zwar möglichst kreativ! Ob mit einem Gedicht, einem Bild oder einer Geschichte, WiiG freut sich über alle geistreichen Geburtstagsgrüße. Jede ernst gemeinte Einsendung nimmt automatisch an der Verlosung teil. Das Gewinnspiel läuft seit dem 10. August (WiiG-Geburtstag) und endet am 31. August. Weitere Infos und die Teilnahmebedingungen findet ihr auf www.wiig.de!

NINTENDO IST ÜBERALL

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Habe heute diesen großen Buh Huu in Marl entdeckt (siehe Bild rechts) und wollte ihn euch nicht vorenthalten! Vielleicht schafft er es ja sogar in euer Magazin.
Viele Grüße, Kevin Stasinski

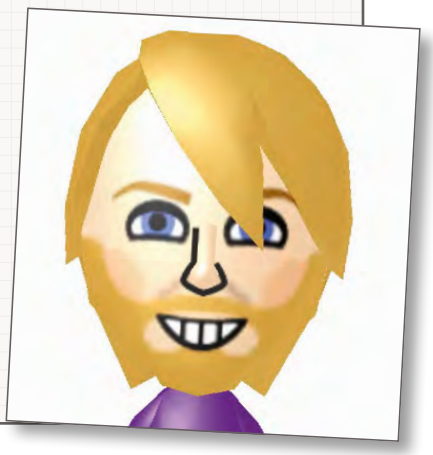
Hallo ihr fleißigen N-ZONE-Redakteure!
Vielen Dank, dass ihr regelmäßig meine Fotos (Nintendo ist überall) abdruckt! Auch wenn ihr mal was doppelt druckt, siehe letzte Ausgabe. Ich habe wieder was Neues entdeckt (Bild rechts), diesmal nicht in Leipzig, sondern als ich in Dresden (Rudolf-Leonard-Straße) zur Weiterbildung war. Außerdem habe ich euch ein Foto von meiner heiß geliebten Handheldsammlung geschickt (Bild oben), vielleicht mögt ihr es ja abdrucken? Ich würde mich freuen! Okay, macht weiter so wie bisher! Euer Heft macht Vorfreude auf die vielen, schönen Spiele-Neuerscheinungen, die dieses Jahr noch für den 3DS angekündigt sind.
Liebe Grüße – genießt den Sommer!
Anett Pohla

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich einer erneuten Schlägerei plus Anklage – ein Mii des inzwischen 19-jährigen Justin Bieber gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des Teenieschwarms im Strudel der Gewalt. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 28. August 2013.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii von Ross Antony zu schicken. Die Jury empfand die Figur unserer Leserin Regina als äußerst gelungen. Leider hat Regina vergessen, uns die Abbildung des entsprechenden QR-Codes zu übermitteln. Wahrscheinlich vor lauter Aufregung über ihr persönliches Treffen mit Ross, inklusive Beweisfoto!



N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die möglichst originalgetreu als Link und Zelda verkleidet sind. Die beiden sollten vor einem Springbrunnen posieren und wir forderten von Zelda einen verzückten Gesichtsausdruck, während Link einen Kuchen in die Luft hält. Offenbar sorgten die heißen Temperaturen der letzten Wochen kaum für Motivation, euch in stickige, ungemütliche Kostüme zu zwängen und dabei mit einem warmen, klebrigen Kuchen zu hantieren. Es gab tatsächlich nicht eine einzige Bildeinsendung zur aktuellen Wette. Immerhin grinst wenigstens einer und das ist Uwe, der folglich seine Wette gewonnen hat und nun keinen Kuchen backen muss!

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die die folgende Aufgabe erfolgreich umsetzen:

1. Im Zuge des neu erschienenen Serienteils für die Wii U dreht sich bei unserer aktuellen Wette alles um *Pikmin*!

2. Verkleidet euch möglichst originalgetreu als Olimar oder als einer der neuen Astronauten des Raumschiffs Drake (mit Helm, Handschuhen und allem Drum und Dran).

3. Nun sollt ihr einen Schnappschuss von euch machen, auf dem zu sehen ist, wie ihr eine Bande von Pikmins befehligt. Wie ihr die Pikmins aufs Foto zaubert, überlassen wir eurem Ideenreichtum!

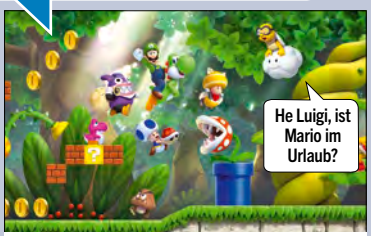
Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang wie ein Pikmin sämtliche Befehle der anderen Redaktionsmitglieder auszuführen.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Uwe tanzt auf sämtlichen Redaktions-Schreibtischen und freut sich über seine gewonnene Wette. Kuchen backen ist eh nicht seine Stärke und er wäre sicher im dabei enstandenen Chaos verschütt gegangen.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 28. August 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB



Dieser Vorschlag unserer Leserin Katrin Gräfe hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Olimar nutzt im kommenden *Super Smash Bros.* für Wii U einen Pikmin, um Gegner Mega Man eins überzubraten! Was sagt wohl der Capcom-Held zu diesem skandalösen Verhalten? Schickt Eure Texte bis zum 28. August an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

SUMMER SLAM

In der N-ZONE-Superliga wurde ein neues Turnier gestartet! Gespielt wird *Super Smash Bros. Brawl*, alle wichtigen Infos zur Anmeldung gibt's direkt im Anschluss.

1 Bei unserer Umfrage in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga" hat sich der Wii-Titel *Super Smash Bros. Brawl* als euer nächster Turnier-Favorit herauskristallisiert. Demnach starten wir im August einen heißen Summer Slam und wer Lust hat, mitzukämpfen, der sollte sich schnell anmelden.

2 Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga" vorbei und klickt auf „Gefällt mir", ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die Facebook-Benachrichtigungen direkt mit allen zukünftigen Aktualisierungen und wichtigen Turnierinfos versorgt.

3 Beachtet die aktuellen Beiträge auf der Facebook-Seite, um zu erfahren, für welche Gruppe noch Teilnehmer gebraucht werden. Wenn ihr mitmachen wollt, müsst ihr einfach euren ***Mario Kart 7*-Spielernamen** unterhalb des entsprechenden Teilnehmer-Aufrufs als Kommentar posten. Bitte meldet euch nur an, wenn ihr auch tatsächlich am Turnier teilnehmen könnt.

4 Das letzte Turnier wurde von unserem User Robin Chea durch nützliche Regel-Vorschläge bereichert. Deshalb haben wir Robin diesmal gebeten, sich um die organisatorischen Aufgaben zu kümmern und ihn nach seiner Zusage zum Turnier-Leiter ernannt.

5 Die „N-ZONE-Superliga" ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen.

FACEBOOK-SCHMANKERL

WAND-TASTISCH!

Die Superliga-Userin Anca Soundso hat ein Bild ihrer Wand (nicht von der Facebook-Wall, sondern tatsächlich ein Foto ihrer Wohnungswand) gepostet, das uns besonders gut gefallen hat. Hier die Textzeile ihres Beitrag: „Ich kann *Super Mario* live an der Wand spielen. Hab mir diese (und viele andere) Figuren aus Bügelperlen nachgebaut“. Unsere Meinung: Respekt! Dein Kunstwerk ist eine klasse Idee und eine gelungene Wohnungsverschönerung!

ANIMAL CROSSING TOTAL

Dennis Schrage erstellt fleißig Beiträge für die Superliga, auf diesem Wege sagen wir vielen Dank und weiter so! Diesmal hat Dennis ein Bild der *Animal Crossing*-Traumstadt von Nintendo mit folgendem Text gepostet: „Man kann bei *Animal Crossing: New Leaf* die Traumstadt von Nintendo besuchen! Nintendo hat extra für seine Fans eine eigene Stadt eröffnet! Der Traumcode lautet: 7900-2106-3477

Darüber hinaus hat Dennis zusammen mit einem Freund einen witzigen Fehler entdeckt, hier kommt der Text dazu: „Marius und Ich haben in *Animal Crossing: New Leaf* einen lustigen Bug gefunden! Wenn man an der Klippe steht, muss man ununterbrochen mit der Tröte tröten, während einen ein anderer User ständig von hinten schubst, bis man oben ist! LG, Dennis“

Spannende Turnier-Action gibt’s im August und September auf:
www.facebook.com/nzonesuperliga
Gezockt wird *Super Smash Bros. Brawl*.
Haut rein!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Zifernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Das nächste Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ wird ab August im Spiel *Super Smash Bros. Brawl* ausgefochten – N-ZONE-Leser sollten sich möglichst schnell per Facebook einen aktuellen Überblick zum Turnierstatus verschaffen. Der Anmeldeschluss erfolgt voraussichtlich zwei Wochen nach dem Erscheinen dieser Ausgabe.

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

PLAY IT AGAIN, MAN!

„Hallo sehr geehrtes N-Zone-Team. Ich habe mir *Super Ghouls'n Ghosts* heruntergeladen und es bis zum Ende gespielt. Irgendwo habe ich aber offenbar einen Fehler gemacht, denn als ich den Bosskampf am Ende des Spiels erreicht hatte, musste ich …" An dieser Stelle schnippeln wir die E-Mail eines leicht verzweifelten Lesers mal ab, um den Käufern, die sich unlängst *Super Ghoulsn'n Ghosts* via Virtual Console gegönnt und bisher noch nicht durchgezockt haben, nicht den Spaß an Arthurs Abenteuer zu verderben. Nur eines wollen wir euch verraten: Der Schock am Ende des Spiels ist nicht eure Schuld! Völlig egal, wie ihr euch auf eurer Reise hin zu Sardius' Schloss verhaltet, völlig egal, wie viele der verwinkelten Ecken der Level ihr auch erforscht – eure erste Reise durch das Königreich der Ghule und Geister endet immer auf dieselbe Art. Also macht euch bitte keinen Kopf – es ist alles in Ordnung, *Super Ghouls'n Ghosts* ist genau so gedacht.

Mehr noch: Es ist ein Paradebeispiel dafür, wie sehr sich die Kommunikation zwischen Videospielen und Controllersportlern in 25 Jahren verändert hat. Stellt euch vor, ein Titel wie Capcoms Dämonenhatz käme heutzutage auf den Markt. Ein Spiel, das über eines der komplexesten Doppelsprung-Systeme des letzten Vierteljahrhunderts verfügt, über ein gewagtes Leveldesign mit ohne Vorwarnung auftauchenden, tödlichen Elementen und über eine Lebensenergie-Mechanik, die euren Helden bestenfalls ein, zwei feindliche Attacken überstehen lässt. Selbst wenn *Super Ghouls'n Ghosts* es tatsächlich mit all diesen saukniffligen Features in die heutigen Regale schaffen sollte, wäre das Mindeste, was ihr erwarten dürftet, ein umfangreiches Tutorial. Im Jahr 1991 jedoch warf Capcom seine Spieler ohne Schwimmflügel ins kalte Wasser – Trial&Error-Gameplay vom Feinsten, das Fehler auch noch erbarmungslos mit verlorenen Leben und verbrauchten Continues bestrafte. Und trotzdem (oder wahrscheinlich gerade deswegen) macht *Super Ghouls'n Ghosts* so verdammt viel Spaß! Übrigens: Falls ihr durch diesen SNES-Evergreen auf den Geschmack gekommen sein solltet, gibt die *Ghosts*-Serie noch sehr viel mehr her als nur die beiden derzeitigen Wii-U-Konsorten. Vor allem die Spin-offs *Gargoyle's Quest 1* und *2* für den guten, alten Game Boy und *Demon's Crest* für das SNES können wir euch wärmstens empfehlen – wenn die drei es denn bis auf die Virtual Console schaffen sollten!

Euer N-ZONE-Tea

„Oh Arthur … I'm so glad you came to help me … that I might just make you do it a second time!" Diese Idee teilt *SGNG* mit vielen anderen taffen 8-/16-Bit-Games.

ER IST UNSER HELD

Hallo liebes N-Zone-Team,
als Erstes wollte ich schreiben, dass ich es wirklich toll finde, dass es euer Heft schon so lange gibt und ihr immer noch mit Abstand die Besten seid! Auch wollte ich mich bedanken, dass ihr meine „Nintendo-Wand" (mit Foto und Text) mit in die Leserbrief-Seiten der Ausgabe 08/2012 übernommen habt! Das hab ich wirklich nicht erwartet und mich sehr darüber gefreut. Nochmals vielen Dank dafür!

N-ZONE: Tja, sehr gern geschehen! Mails mit Bildern sind uns immer herzlich willkommen, auch deswegen haben wir die Leserbriefe ja auf satte vier Seiten hochgeschraubt :).

Eine Frage habe ich aber trotzdem noch; etwas, was ich schon länger mal wissen wollte. Im Abspann des Gamecube-Spiels *Conan* werden spezielle Danksagungen an eine „N-Zone Internet Community" genannt. Hatte das was mit euch zu tun?

N-ZONE: Ööööhhh … wow! Das sehen wir jetzt zum ersten Mal. Wir haben dazu ein wenig recherchiert, können dir das aber einfach nicht endgültig beantworten. Das Spiel hat mittlerweile neun Jahre auf dem Buckel, die meisten der Entwickler sind weitergezogen und den Original-Publisher gibt's gar nicht mehr. Das sieht für uns in deinem Foto auch ganz klar nach persönlichen Danksagungen der einzelnen Programmierer und Grafiker aus, daher ist da so gut wie alles möglich. Es würde uns aber schon sehr wundern, immerhin kommt das Spiel aus den USA und wurde in der Slowakei entwickelt, insofern dürfte dort ein deutschsprachiges Nintendo-Magazin samt Fans nicht sehr bekannt gewesen sein.

Das ist natürlich nichts Wichtiges, aber es hat mich trotzdem schon immer mal interessiert, ob ihr da eure Hände mit ihm Spiel habt. Das war's auch schon. Zum Schluss wollte ich nur noch schreiben, dass die neue Auf-

Die N-ZONE ist offensichtlich überall – selbst im Hyborischen Zeitalter kennt man unser Magazin.

Dieses Pikachu mag harmlos aussehen, kennt aber keine Gnade, was Game-Boy-Speicherstände angeht.

machung eures Hefts wirklich super gelungen ist, habt ihr gut hinbekommen! Auch dass die Leserbriefseiten jetzt vier statt zwei Seiten hergeben, finde ich sehr positiv.

N-ZONE: Dafür dürft ihr euch auch selbst beglückwünschen – das liegt an eurer tollen Post!

Bitte behaltet das bei (vielleicht ja auch inklusive dieses Briefs). Lieben Gruß an das ganze N-Zone-Team. Bis dann, euer 33-jähriger Stammleser **Glenn Sprengler**

POKÉSTOPP

Hallo N-ZONE-Team!
Ich hab mir überlegt, mal wieder ein altes Spiel zu zocken.

N-ZONE: Auf diese Weise beginnen etliche richtig gute Gamer-Geschichten!

Ich nahm mir meinen Game Boy Advance SP und legte die *Blaue Edition* von *Pokémon* aus dem Jahr 1999 ein. Nach ungefähr elf unterhaltsamen Spielstunden hängte sich das Spiel nach einer dreistündigen Pause auf und reagierte nicht mehr. Ich machte den Game Boy aus und wieder an. Doch dann! Schock! Das Wort „Weiter“ war nicht da, nur die Menüpunkte „Neues Spiel“ und „Optionen“ standen zur Wahl! Warum passiert so was?

N-ZONE: Weil die Welt boshaft und grausam ist und Angst davor hat, dass für sie selbst am Ende keine Pikachus mehr übrig bleiben.

Lag es am Spiel oder am Game Boy? Der ganze Spielstand wurde gelöscht.

N-ZONE: Nein, im Ernst: Solche Bugs kommen eben ab und zu vor, das ist für ein Videospielsystem (noch dazu ein so betagtes) ganz normal, auch wenn der Speicherverlust tierisch nervt. Wir würden die Schuld da auch eher beim Spiel als beim Game Boy suchen, höchstwahrscheinlich hat sich die Software einfach irgendwann während der Auszeit (gleich drei Stunden?!) aufgehängt.

Über eine Antwort würde ich mich freuen. Liebe Grüße aus Düsseldorf **Andreas Spiratos**

EIN VIRUS!

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion,
ich kaufe des Öfteren mal das N-Zone-Game-Heft und finde es auch ganz lässig. Man kann ja leider das Wii-Magazin nicht mehr im Kiosk kaufen, was eigentlich schade ist.

N-ZONE: Das kannst du bei uns fast als mitgekauft betrachten, mit Marco Cabibbo und Benjamin Kegel arbeiten zwei ehemalige Redakteure des eingestellten Wii-Magazins seit mittlerweile etwas über einem Jahr bei der N-ZONE.

Jetzt habe ich in eurem Heft das 3DS-*Dr. Mario* gesichtet, unsere Game- und Softwareläden bzw. Fachgeschäfte können es aber leider nicht bestellen. Das finde ich wirklich daneben, ich habe nämlich kein Internet und auch keinen PC, daher möchte ich mich erkundigen, ob es für euch möglich wäre, das Spiel bei Nintendo aufzutreiben, es an mich abzuschicken und mir in Rechnung zu stellen. Wäre sehr lieb von euch, sonst hab ich halt Pech gehabt.

N-ZONE: Meinst du eine der Download-Versionen aus der Virtual Console oder dem eShop? Da wirst du wohl lange suchen können, diese Spiele gibt es ausschließlich über das Internet. Hast du einen eigenen 3DS? Dann frag doch einfach mal einen Freund, ob du dich mit deinem Handheld in dessen WLAN-Netzwerk einklinken darfst. Sobald du online bist, solltest du das Spiel auf der Virtual Console kaufen und herunterladen können. Dauert nicht lange und ist auch nicht sonderlich kompliziert.

Freundliche Grüße und im Voraus besten Dank für die Bemühungen,
Rita Gloor

RENTNER-RACE

Hallo zusammen!
als mein Lebenspartner mich vergangenes Wochenende zum Frühstück bei …

N-ZONE: … einem großen, international operierenden und wohlbekannten Möbelhaus …

… einlud und die Türen pünktlich um 9:30 Uhr geöffnet wurden, sahen wir Rentner, von denen

Zwar sind Glückwünsche noch etwas verfrüht, trotzdem halten wir es wie Mario: „Herzlichen Dunk!“

Er wollte im Kampf Nintendo versus Sega für den Mega Drive den Sieg eintüten – doch dann kam die 3D-Ära. Da konnte Sonic einpacken.

Mit *Mario & Luigi: Superstar Saga* nahm die charismatische Rollenspiel-Reihe ihren Anfang – und zwar im Jahr 2003 auf dem Game Boy Advance.

Drei Jahre und eine Handheld-Konsolengeneration nach der Premiere feierten Mario & Luigi auf dem Nintendo DS ihr lange herbeigesehntes Comeback: *Zusammen durch die Zeit*!

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser aus dem Jahr 2009 war bis zur letzten Ausgabe unseres Magazins der aktuellste Vertreter der portablen Serie. Dieser ehrenwerte Titel gebührt nun *Mario & Luigi: Dream Team Bros.*

wir nie im Leben erwartet hätten, dass sie SO schnell laufen können. Zwei davon fuhren in einem Elektro-Rollstuhl – und zwar so flink, dass unser erster Gedanke war, sie würden gleich eine Bananenschale nach hinten werfen um die anderen Rentner auf dem Weg zur Ziellinie, äh, dem kalten Buffet abzudrängen.

N-ZONE: Das wird wahrscheinlich das erste und einzige Mal sein, dass du uns das sagen hörst, aber … hast du darüber nachgedacht, vielleicht eine kleine Pause von den Videospielen einzulegen?

Schon war die spontane Idee geboren: eine *Mario Kart*-Strecke durch den Möbelmarkt! Während Mario, Luigi und Co. Stühle und Sessel umfahren, bleiben Prinzessin Peach und Daisy in den Gardinen hängen.

N-ZONE: Alternativ zur Rentner Road durch den Möbelmarkt könntest du dich vielleicht auch noch bis zu *Mario Kart 8* gedulden! Wir garantieren dir, dass du hier mehr Spaß haben wirst. Von den geschonten Nerven der Mitarbeiter in der Wohnzimmer-Abteilung ganz zu schweigen.

So viel jedoch nur zur Theorie. In vier Monaten steht eure 200ste Ausgabe bevor. Ich erinnere mich noch gut an die 100ste Ausgabe, als das damals neue *The Legend of Zelda: Twilight Princess* aktuell war. Da ich ab August auf die Erwachsenenschule gehe und somit nicht mehr viel Zeit für Kreatives haben werde, schicke ich euch schon mal vorab meine besten Glückwünsche zur 200sten Ausgabe in Form einer Zeichnung. Doch bis die Schule beginnt, ist noch ein bisschen Zeit. Und diese Zeit werden mein Partner und ich unter anderem mit einigen Stunden *Mario Kart* vor der Nintendo Wii verbringen.

N-ZONE: Tja, was sollen wir dazu noch sagen? Wir werden halt alt! 200 Ausgaben … das kann sich ebenso sehen lassen wie dein schickes Bild, für das wir uns alle herzlich bedanken und das wir eine Seite weiter vorne über den ersten Zeilen deines Briefes abgedruckt haben! Sehr schick!

Viele Grüße, **Loreen Hille**

UNTERSCHLAGUNG

Oh, oh, oh!
Liebes N-Zone Team, mir ist da etwas aufgefallen. Und zwar ein Fehler in der aktuellen Ausgabe 08/13.

N-ZONE: OMG!

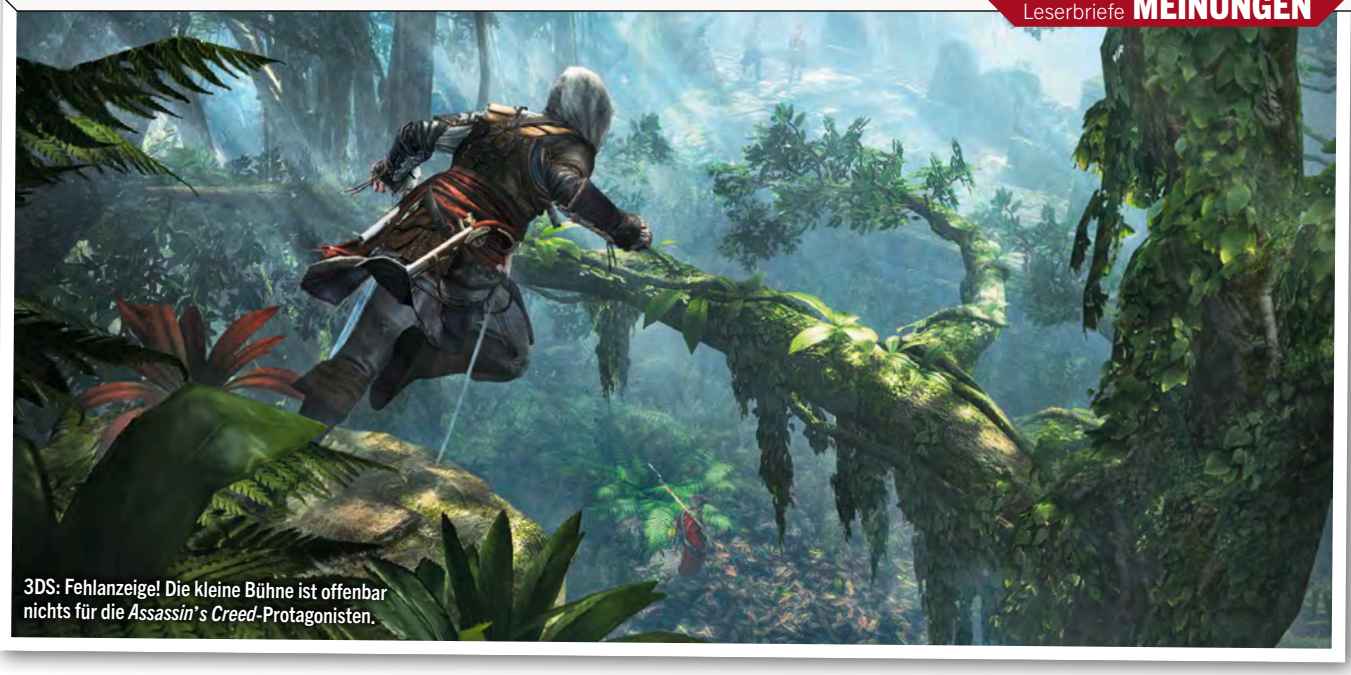
Als ich euren Bericht über *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* auf Seite 58 gelesen habe, musste ich stutzen: Da stand doch tatsächlich, ich zitiere: „*Mario & Luigi Dream Team Bros.* ist das dritte Spiel dieser Reihe …". Das stimmt nämlich so nicht! Die bekannte RPG-Reihe um die beiden Klempner begann im Jahre 2003 mit *Mario & Luigi: Superstar Saga* für den Game Boy Advance. 2006 erschien dann der zweite Teil der Reihe, *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit*, und 2009 der dritte, nämlich *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser*, beide für den Nintendo DS. Dementsprechend ist der neuste Teil der Reihe, namentlich *Mario & Luigi: Dream Team Bros.*, der bisher vierte und nicht der dritte Teil der Serie. So! Das wollte ich nur erwähnt haben, aber egal, denn Irren ist bekanntlich menschlich.

N-ZONE: Ääääh … tja … das ist so alles einhundertprozentig korrekt! Daher: Asche auf unser Haupt, wir bitten um Entschuldigung. Da haben wir tatsächlich ein Spiel aus der Serie unterschlagen! Und das ist echt schade, denn die Rollenspiel-Abenteuer der Gebrüder Mario haben sich in den letzten Jahren mit zu unseren Lieblingstiteln entwickelt.

Macht weiter so und bleibt euch treu. Ach ja, und der alte Heftrücken war besser :P. Schöne Grüße,
Damni

X-ZONE & N-ZONE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
leider hatte ich bisher noch nicht die Zeit gefunden, euch meine Meinung und Gedanken zum neuen Heftdesign mitzuteilen, und auch heute habe ich leider kaum Zeit dafür. Deshalb dazu nur ein kurzes „Gefällt mir sehr gut!" und „Weiter so!" ;-) Was mich trotzdem zur Tastatur greifen lässt, ist die fehlende Berichterstattung über *Project X-Zone* für den Nintendo 3DS. Gerade in so einer Ausgabe



3DS: Fehlanzeige! Die kleine Bühne ist offenbar nichts für die *Assassin's Creed*-Protagonisten.

wie der neuesten, in der es relativ wenige Testberichte gibt, sollte man meinen, dass jedes neu erscheinende Spiel mit Freuden ins Heft aufgenommen werden würde.

N-ZONE: Und damit hast du auch absolut Recht!

Ich könnte es ja noch verstehen, wenn ihr den Test verschoben hättet, da die Vorschauberichte zu den neuen, auf der E3 vorgestellten Spielen so viel Platz einnehmen. Aber *Project X-Zone* wird auch nicht für die nächste Ausgabe angekündigt. Es ist ja noch nicht einmal in der Terminliste für Juli zu finden oder bei den aktuellen Neuerscheinungen. Was ist da denn los?

N-ZONE: Ist ganz einfach erklärt: Wir hatten bereits in der letzten Ausgabe der N-ZONE fest mit der Testversion von *Project X-Zone* gerechnet und es daher auch bereits aus allen Vorschaulisten entfernt. Ganz kurz vor Redaktionsschluss wurde dann aber klar, dass es das Spiel nicht mehr ins Magazin schaffen würde – auch die Heftvorschau war da schon fertig und bereits mit wichtigen Themen gefüllt. Aber wie du bestimmt schon bemerkt hast, gibt es den Test in dieser Ausgabe! ;)

Solche Hidden Gems sollte man wirklich gewaltsam ins Rampenlicht zerren, um so viele Leute wie möglich darauf aufmerksam zu machen. Ich für meinen Teil habe es mir gleich geholt und bin schwer begeistert. Ich hoffe, dass ein Testbericht spätestens in der nächsten Ausgabe folgt, alles andere wäre wirklich schade. Mit freundlichen Grüßen,

Dominik Beckhaus

KLEINE FLAGGE

Liebe N-ZONE-Redaktion,
dass ihr das beste Magazin überhaupt seid, wisst ihr wahrscheinlich schon.

N-ZONE: Stimmt! Aber Wissen vertieft man ja am besten durch wiederholtes Lernen *nickt*.

Das neue Heftdesign gefällt mir sehr gut. Da mein 3DS inzwischen, trotz vorbildlicher Behandlung, deutliche Gebrauchsspuren aufweist, hatte ich vor, ihn durch den 3DS XL zu ersetzen. Nun stellte sich mir die Frage, ob Nintendo nicht bereits Pläne für einen neuen 3DS hat (zum Beispiel inklusive eines zweiten Circle Pads, größeren, schärferen Bildschirmen, vier Schultertasten und so weiter). Wisst ihr diesbezüglich etwas?

N-ZONE: Im Augenblick ist uns da nichts bekannt. Wenn sich daran etwas ändert, kannst du Marios Mütze drauf setzen, dass diese Meldung bei uns auch ganz groß im News-Teil der N-ZONE auftauchen würde!

Da ich ein großer Fan der *Assassins Creed*-Reihe bin, habe ich mich gefragt, ob Ubisoft Pläne hat, doch noch einen Ableger der Serie für den 3DS zu veröffentlichen? Habt ihr dazu genauere Informationen?

N-ZONE: Wir können dir leider keine aktuellen oder zukünftigen 3DS-Attentate vermelden, es steht „nur" *Black Flag* für die Wii U auf dem Programm.

Mit freundlichen Grüßen, **Daniel**

TASCHENSPIELER

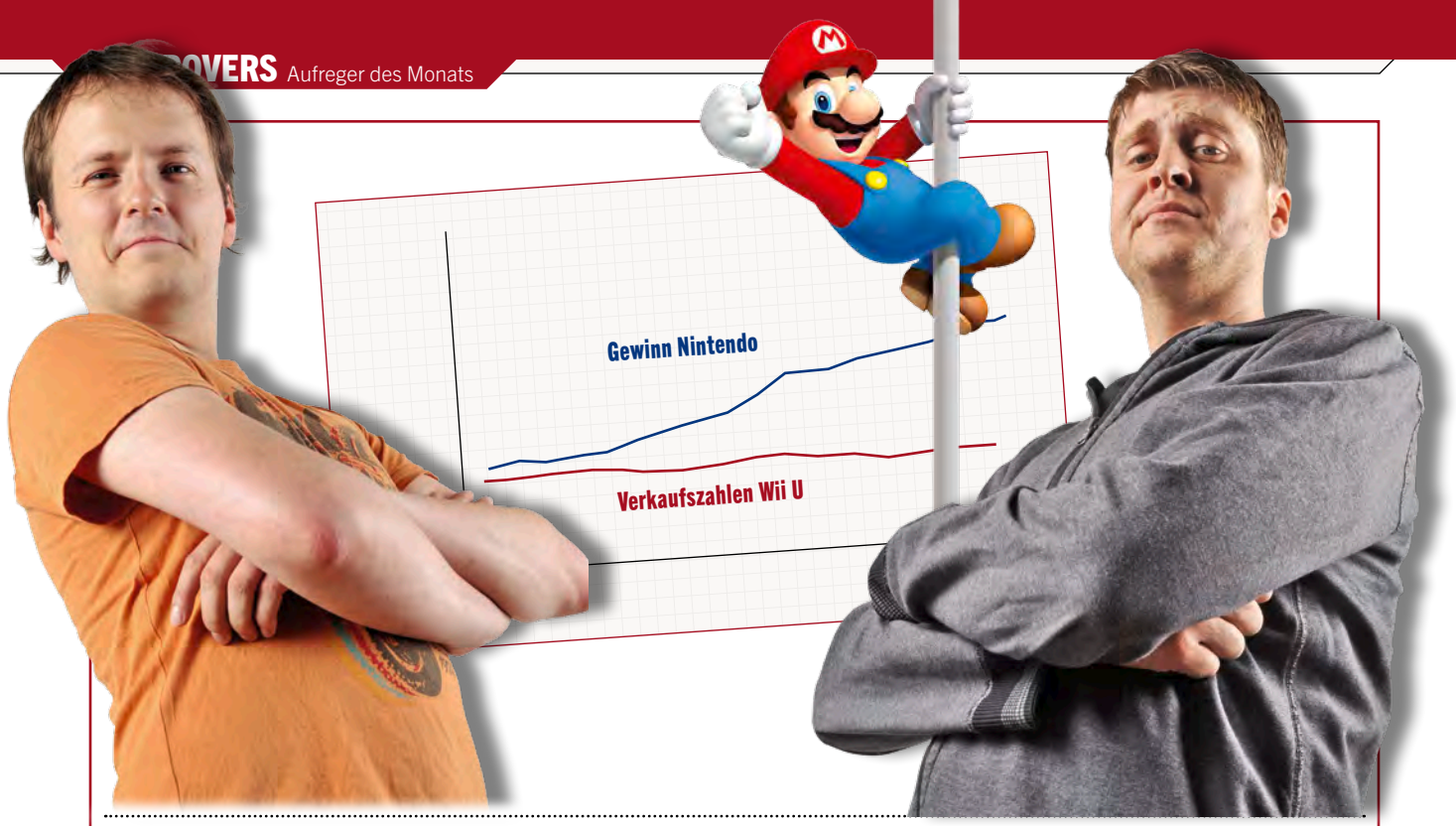
Hallo ihr!
Erst mal erneut allerherzlichste Grüße aus Duisburg am Rhein! Ich habe beim Ausmisten noch einige ungewöhnliche Funde gemacht, von denen ich gar nicht wusste, dass ich sie noch habe! Diese Tragetasche von Sega mit Sonic als Aufdruck habe ich, glaube ich, 1998 oder sogar noch ein Jahr zuvor bekommen. Fragt mich bitte nicht, woher die stammt, ich weiß es ehrlich nicht mehr. Viel Spaß damit :)! Ich möchte mich aber auch beschweren und meine Empörung und mein Unverständnis in Bezug auf *Mario Kart Arcade GP* zum Ausdruck bringen. Hier in Duisburg lassen sich keine Videogame-Maschinen mehr finden – damals im Phantasialand stand in einer Spielhalle unter anderem ein *F-Zero AX*-Automat, und ihr werdet meine Freude wohl verstehen, als ich diesen zum ersten Mal in natura sah und nicht auf irgendwelchen Fotos im Web! Aber als *Mario Kart*-Fan treibt es mir die Wuttränen in die Augen, dass ich eventuell nie die drei *MK-Arcade-GP*-Teile spielen werde! Zum Glück kann ich mir die Dinger ja wenigstens online anschauen und die tollen Games bewundern.

N-ZONE: Vielen Dank für die total geniale Sonic-Einkaufstüte, die wir mangels Platz auf Seite 93 abgedruckt haben. Das ist ein wirklich schönes Stück pure Nostalgie und bekommt bei uns in der Redaktion selbstverständlich einen Ehrenplatz!

Okay ihr Lieben, das war's mal wieder für heute. Danke für eure Aufmerksamkeit und ciao. Euer treuer Leser, **Stefan**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



PS4, XBOX ONE? SO WHAT!

Unschöne Verkaufszahlen der Wii U, die bärenstarke Konkurrenz von Microsoft und Sony ist im Anflug – man möchte derzeit fast schon schwarzmalen. Doch wir denken nicht daran!

Sebastian: Nun, Thomas. Es tut mir ja leid, dass wir immer wieder auf das Thema „Verkaufszahlen" kommen, aber diese Information erschütterte mich dann doch: Weltweit verkauften sich in den drei Monaten von April bis Juni gerade mal 160.000 Wii-U-Konsolen! Das sind echt mal ganz miese Zahlen. Selbst die alte Wii ging in diesem Zeitraum öfter über die Ladentheke. Was sagst du zu diesen Zahlen?

Thomas: Die sind wahrlich nicht prickelnd, können aber auch mit den Spiele-Releases erklärt werden. Darunter waren gute Games wie etwa *Game & Wario* und *Monster Hunter 3*, aber kauft man sich dafür extra eine neue Konsole? Echte Systemseller, die die Hardwareverkäufe ankurbeln können, sind das nicht wirklich, oder? Lass mich doch noch ein paar Zahlen ins Spiel bringen: Im gleichen Zeitraum wurden 1,03 Millionen Wii-U-Spiele verkauft – soll heißen, dass sich Software durchaus verkauft. Wie sieht deine Prognose für den Herbst aus? Kommt die Wii U trotz der Xbox One und der PS4 dann endlich in Fahrt?

Sebastian: Im November mag die Wii U vielleicht ein wenig untergehen – wenn Xbox One und PS4 erscheinen. Aber wir wissen ja, dass sich nach dem Erscheinen einer Konsole zunächst einmal ein Loch auftut. Nach den ganzen Starttiteln gibt es immer diese nervige Wartezeit, bis guter Nachschub kommt. Und das ist eine tolle Chance für Wii U! Denn bis Ende 2013/Anfang 2014 sieht der Spielekatalog der Nintendo-Konsole nämlich richtig gut aus. Ich hoffe sehr, sie kann sich dann zumindest als Zweitkonsole für die Xbox- und Playstation-Fraktion etablieren.

Thomas: Bei der Wii U hat die Wartezeit auf echte Toptitel ab diesem Herbst ein Ende. Den Startschuss macht Link mit dem HD-Remake zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, danach kommen geballt die lang ersehnten System-Seller. Ich kann's kaum erwarten, *Mario Kart* und *Super Mario* auf meiner Wii U zu Hause zu spielen. Auf der E3 hatten wir ja bereits das Vergnügen. Apropos zu Hause: So wie ich dich kenne, wird deine Wii U im Herbst Gesellschaft bekommen. Was wird's werden: eine PS4 oder die Xbox One? Und warum?

Sebastian: Ich werde mir eine PS4 zulegen, weil ich die Sony-Spiele mag, weil die Konsole cool aussieht und der neue Dualshock-4-Controller ein echter Handschmeichler ist. Auf der Spielemesse E3 konnte ich ihn bereits ausprobieren und bin seitdem voll überzeugt: Wenn schon mit Gamepad zocken, dann mit dem! Und was die Wii U angeht, freue ich mich auf jeden Fall, dass der Spielekatalog bald deutlich besser aussieht. Und um Nintendo selbst mache ich mir grad mal gar keine Sorgen: Dank toller 3DS-Verkäufe machte das Unternehmen zuletzt wieder Gewinn. Selbst wenn die Wii U ihr Mauerblümchendasein fortsetzt, ist das noch lange nicht der Untergang für Nintendo.

Thomas: Ich werde etwas mehr Platz neben der Wii U schaffen müssen, da ich sowohl bei der PS4 als auch der Xbox One zuschlagen werde. Jedes System hat seine exklusiven Titel – sei es das neue *Forza Motorsport* oder irgendwann später ein PS4-*Gran Turismo*. Die Wii U wird auch noch in die Gänge kommen, da bin ich mir sicher. Erinnerst du dich an frühere Kolumnen, in denen es um den schleppenden Start des 3DS ging? Davon kann wohl nicht mehr die Rede sein, wenn der kleine Handheld bei Nintendo für Gewinne sorgt, obwohl die Wii U sich auf dem Markt noch nicht wie erhofft verkauft. Es braucht eben die großen Marken vom Schlage eines *Super Mario*, *Mario Kart* oder *The Legend of Zelda*, damit ein Nintendo-System ordentlich in die Puschen kommt – und genau die stehen in den kommenden Monaten für die Wii U an! Ich bin guter Dinge und fest davon überzeugt, dass wir hier schon bald nicht mehr über schleppende Hardwareverkäufe reden werden.

Sebastian: Ich bin mir da noch nicht ganz so sicher, aber letztendlich ist es uns Nintendo-Fans doch eh reichlich schnuppe, oder? Wir haben bereits unsere Wii U! Mehr als Hardwareverkäufe interessieren mich die kommenden Spiele und da war die Situation bislang halt leider recht ärgerlich. Doch das wird besser – daran glaube ich fest!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

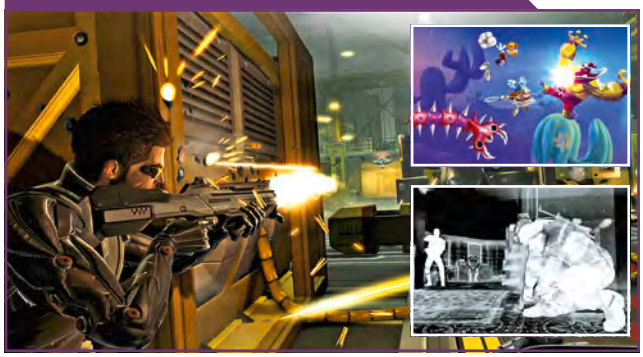
AUSGABE 10/2013
ab 18.09.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

DER HEISSE HERBST (Vorschau)

Welche Nintendo-Games kommen wann in diesem Herbst? Und vor allem: Was taugen sie? Freut euch auf *Super Mario, Zelda, Pokémon, Donkey Kong* u. v. m.!

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Test)

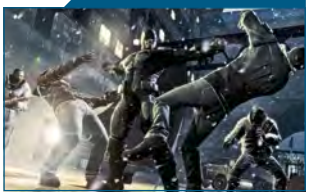


Bestätigen sich unsere super Eindrücke? Im Test erfahrt ihr mehr – außerdem knöpfen wir uns für die Wii U *Rayman Legends* und *Splinter Cell: Blacklist* vor!

ETRIAN ODYSSEY 4 (Test)

In der kommenden Ausgabe nehmen wir das vielversprechende JRPG für den 3DS unter die Lupe.

BATMAN: A. O. (Vorschau)



Freut euch auf neue Informationen zu *Arkham Origins*, dem nächsten großen *Batman*-Game für die Wii U!

play³ Ausgabe 09/13

In der aktuellen Ausgabe der play³ erwarten euch die heißesten Games für die PS3 und die PS4. Allen voran hat das Team unseres Schwestermagazins neue Infos zu *GTA 5,* dem Megahit des kommenden Herbsts, für euch parat. Aber auch die spannenden Eindrücke zu Sonys *Beyond Two Souls* solltet ihr euch nicht entgehen lassen. Diesmal wieder mit PS4-Special und wie immer mit DVD!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews, Stefanie Groß, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

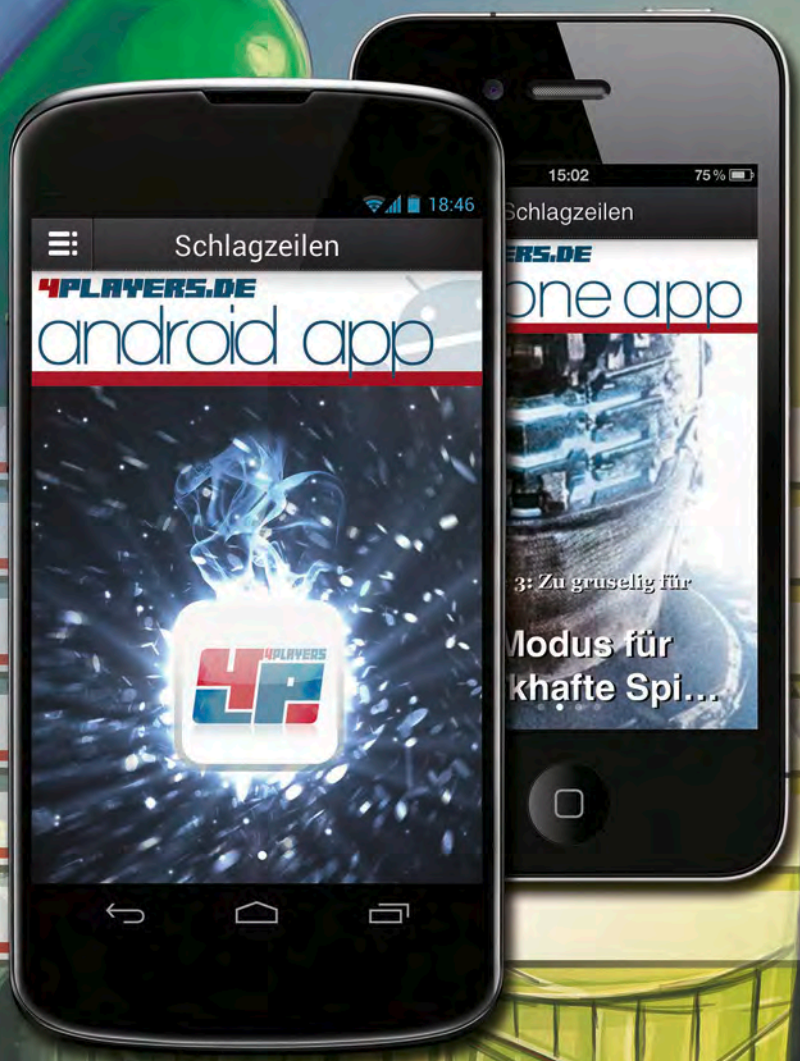
4PLAYERS.DE

android app

Kritisch. Ehrlich. Aktuell ... Überall!

JETZT BEI Google play

Alle Informationen zu deinen Lieblings-Spielen, sämtliche Neuigkeiten, brandaktuelle Tests und Vorschauen, dazu jede Menge Screenshots, Videos und hilfreiche Tipps, wann immer du sie brauchst - kostenlos, schnell und kinderleicht zu bedienen.



- Kostenlos
- Alle Inhalte
- Immer aktuell
- News & Tests
- Tipps & Guides
- Suche & Scanner

4PLAYERS.DE iPhone app

Erhältlich im App Store

JETZT NEU!

Überall am Kiosk

iTUNES-GRUNDLAGEN
Beherrschen Sie alle Optionen der aktuellsten iTunes-Version und entdecken Sie Musik neu!

iTUNES FÜR EXPERTEN
Lernen Sie, wie Sie iTunes beschleunigen, mit dem iPhone steuern, Songs teilen u. v. m.

iCLOUD & STREAMING
Genießen Sie Musik überall, schauen Sie Videos auf dem HDTV, machen Sie Online-Back-ups!

AUSSTATTUNG & ZUBEHÖR
Große Kaufberatung für die besten Drahtlos-Lautsprecher, Sounddocks und Kopfhörer!

148 Seiten Tipps

So nutzen Sie alle Möglichkeiten des Apple-Mediaplayers!

QR-Code scannen und hinsurfen!

Der ultimative iPad-Guide jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellen unter:
www.spielefilmetechnik.de/itunesguide